

INDONESIA'S BEST SELLING GAME MAGAZINE

Pulau Jawa
Rp. 37.500

Luar Jawa
Rp. 39.500



OFFICIAL MEDIA PARTNER OF:



u n i t e

VOL.196
FEBRUARI 2012

FREE TO PLAY
OPEN BETA
JANUARI
2012



LEGEND OF KINGDOMS

[HTTP://L3K.PRODIGY.CO.ID](http://l3k.prodigy.co.id)

+DVD
installer

PERANG TIGA KERAJAAN



WAYANG FORCE CAFE

Dapatkan **1** Gelas **Kopi Gratis**
Dengan Membeli Majalah

GameStation
Terbaru di...



www.wayangforce.com

wayang
FORCE



Wayang Force Cafe
EX 2nd Floor i-90

CrossFire Indonesia champion of WCG 2011
TEAM NXG_i-rocks



2 years warranty

The Best choice of Us



i-rocks™ gaming gear
quick response & exact controlling

Winning Awards:



Mechanical Keyboard



Breathing Light Mouse



Mouse Pad



Gaming Headset



COUNTER STRIKE™

Official Recommended Keyboard



KR-6260

Exclusive Distributor
PT. CREATIVE P.O.S.P. PRIMA INDONESIA
Tlp 021-62312855/2955
Email : creative_pqspjkt6y@yahoo.com
www.facebook.com/i-rocks.indo

For more information about the authorized dealers,
please refer to our Website:
www.creativepqsp.com

Letter From EDITOR

GameStation 13th Anniversary

Meski sederhana, tetap semangat!

Good day gamers. Edisi 196 adalah edisi yang spesial karena pada bulan ini majalah kita merayakan ultahnya yang ke-13. Seperti biasa kita merayakan ultah kali ini secara sederhana dan dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena majalah Gamestation sudah mencapai usianya yang ke-13. Seiring dengan bertambahnya umur majalah kita, kami para crew akan terus berusaha menampilkan yang terbaik untuk para gamer. Kami akan senantiasa menghadirkan beragam info menarik dari industri gaming lokal dan internasional, dan menambahkan rubrik-rubrik baru untuk selalu mengikuti perkembangan trend game masa kini. Kami juga mengucapkan terima kasih pada para pembaca dan klien kami yang senantiasa terus memberi dukungan pada Gamestation, baik berupa saran maupun kritikan

membangun, di mana semua itu akan kami jadikan pemicu untuk terus berkarya. *From bottom of my heart...we salute you, gamers. Without you we are nothing.*

Menyambut ulang tahun **SEDERHANA** yang ke-13 ini kami telah menyiapkan sejumlah content menarik. Diantaranya bahasan mengenai kilas balik tahun 2011 untuk melihat kembali peristiwa apa saja yang telah terjadi di tahun lalu, *The Best* serta *The Worst of 2011*, dan masih banyak lagi. Tidak ketinggalan bahasan utama super komplit dari game

Street Fighter X Tekken, game *crossover* terpanas di tahun 2012 ini. Di samping itu kami juga telah menampilkan Mobile Gaming Guide, khusus bagi kalian yang tertarik untuk menyelami dunia *mobile gaming* lebih dalam lagi, serta bahasan mengenai game online memiliki tampilan paling mantap yang membuat mata Neko makin "cling-cling" yakni TERA: The Exiled Realm of Arborea. Oh iya, bagi gamer yang memainkan The elder Scrolls V: Skyrim, ada Tips n' Tricks khusus di edisi ini yang (semoga) saja berguna bagi gamer semua.

Akhir kata, selamat menikmati sajian kali ini dan terima kasih banyak atas dukungan kalian semua selama ini. Viva la gamers!!

Aseek Ching



GameStation

INDONESIA'S BEST SELLING GAME MAGAZINE

EDITORIAL

Editor in Chief Afo Mikami
Associate Editor Asep Kurniawan
Review Editor Philip, NecocoNeko, Kuma
Contributor Nurron, Kero, Fajar Setiawan, Mike-chan, Korganos

ART & DESIGN

Technical Manager Ipunk
Art Manager M. Nasrul Sanie
Deputy Art Editor Agus Setiawan
Designers Asep T.I., Arie Sugriwa, Dede Aries, Eko Fajar, Rahmat
Illustrator Julian, Ari, Bayou, Galang
Multimedia Fredy

PRODUCTION

Production Manager Van Kunkels

MEGINDO TUNGGAL SEJAHTERA

Chairman: Henry Purnomo
Chief Executive Officer: Wendy Chandra
Product Director : Charly Himawan
Managing Director: Riyanto Darmawan
Sales & Marketing Director: Ayu Wilhandari

MARKETING & PROMOTION

Sales: Ogie Giantara, Gusti Fajar, Intan Rusmala
Marcomm Manager: Aderinal
Asst. Marcomm Manager: Frans Silalahi

Marcomm

Aida Marlina, Deny Ariandha, R. Dwi Mega, Fergita I, A. Mahendra, Donny Andrianto, Ronaldo Merril

Sales Support Spv: Irmira Sari Medi
Sales Support: Sri Vidya N, Dessy
Traffic: Retty Shinta R

HRD & GA Manager: Ira Novita
GA Support: Rita Apriyanti

Circulation & Distribution Manager :
M.Izzan
Yadi Suwarno Putra

Finance Manage: Demitrius Na70
Customer Service: Lita
Website www.megindo.net

CONTACT US

Jl. Ranggamalela No. 3 (Dago) Bandung 40116
Tel. 022-4216657; Fax. 022-4261360

MARKETING & DISTRIBUTION

GEDUNG BANK MANDIRI,
Lantai 7 Jl. Tanjung Karang Kav. 3-4A,
Jakarta Pusat, 10230
Tel. 021-2305469, 39838938, 3900747

BANK ACCOUNT

an. PT. Megindo Tunggal Sejahtera,
ac. 016.005.1400, BCA Cabang Pasirkaliki
Bandung

EMAIL US

gamestation@megindo.net

SUBSCRIBE

pemesanan@megindo.net



Content

Take a quick peek
at all the cool stuff
in this edition of GameStation...

Vol. 196 | Feb '12

FRESH GAMES

- 79** DiRT: Showdown
- 80** Alan Wake
- 84** Xenoblade Chronicles
- 87** Tales of Heroes
- 88** Ghost Camera
and many more...

ONSCREEN



70 RE: Revelations

Melalui revelations, Capcom berusaha untuk membawa Resident Evil kembali ke pakem originalnya. Berhasilkah mereka melakukan hal tersebut?

52 Home Sheep Home

72 Asura's Wrath

74 Silent Hill: Downpour

76 Sniper: Ghost Warrior 2

94 Dead State

TIPS 'N TRICKS



48

Skyrim



GEESTORIAL

62

Are you ready for the greatest crossover in 2012? Manakah kubu yang akan keluar sebagai pemenang: Street Fighter atau Tekken?

FEATURES



48 MOBILE GAMING GUIDE

Ingin tahu semua hal yang berhubungan dengan mobile gaming? Di sini tempatnya!!



112 SPECIAL ULTAH GAMESTATION

Tidak terasa, 1 tahun telah berlalu. Itu berarti...GameStation ulang tahun lagi!!

CROSS FIRE LINE

CROSS FIRE

SHOOT 'EM ALL

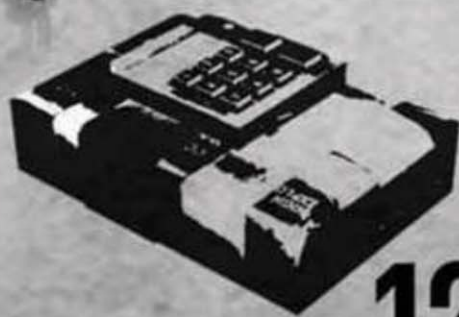


CROSS FIRE

CFEB

CITY BATTLE

★ 2012 ★



SEGERA HADIR DI

12 KOTA DI INDONESIA

GLOBAL
RISK

NO.1 FPS ONLINE GAME WORLDWIDE



NEOWIZ
GAMES

SMILEGATE

2012 © NEOWIZ CORP. SMILEGATE, INC. LYTOGAME.COM. ALL RIGHT RESERVED.

CROSS FIRE LINE CROSS FIRE LINE CROSS FIRE LINE CROSS FIRE L

TOTAL HADIAH :

60 JUTA RUPIAH

FEBRUARI - APRIL 2012

DAFTARKAN
TIM KAMU
SEGERA !

JAKARTA | BANDUNG | SEMARANG | YOGYAKARTA
SURABAYA | BALI | PALEMBANG | JAMBI
MEDAN | BALIKPAPAN | MAKASSAR | MANADO

INFORMASI LEBIH LANJUT KLIK KE :
[HTTP://CROSSFIRE.LYTOGAME.COM](http://CROSSFIRE.LYTOGAME.COM)

**BLACK
LIST**

CROSS FIRE LINE

PAYMENT WITH
Game-on
Internet games Indonesia

HOTLINE : 021 - 9126 4023

[HTTP://CROSSFIRE.LYTOGAME.COM](http://CROSSFIRE.LYTOGAME.COM)

TENTANG ORIGIN...

YO GEES CREWS!! Maybe (Maybe aja ya, MAYBE) ini mah first email ke sini, tapi never mind, baca GSnya udah lama.

Eniwei, there's a few Q's I'm going to ask.

1. Kenapa ya, tingkat pembajakan game di Indonesia itu gede? Apakah karena faktor ekonomi, mindset, or what? (sekalian masukin bagian Intimate Gaming biar afdol)
2. Valve. Ah..... The smell of TF2, L4D, CS GO, and Half Life... Kenal steam kan? Ya? Ya? Ya? Kan kita kedatangan distribution service baru, Origin punya EA. Apakah Origin cukup kuat untuk memukul sales EA?
3. LEMNYA AWESOME!!!! Udah lepas-proof!! Good job!

Oke. Udaahan yah, salam buat KSH, Neko, dan terutama buat orang yang udah buat komik yang ancurnya RUARR BIASA!!! Especially the Star Wars one. I love you.

"Piracy. Imagine your car gets stolen and it's there in the next morning."

-IndoPr0-

Rahmat Ramdhan
(adhanherry@yahoo.co.id)

Yo! Wah, pertanyaannya lumayan 'berbobot' nih. Ok dah, kita coba jawab ya...

1. Pembajakan itu banyak faktor pendorongnya. Awalnya tentu saja faktor ekonomi: Rp. 5.000 vs. US\$50 sudah jelas pemenangnya siapa. Karena kemudian



dibiarkan, akhirnya konsumsi produk bajakan jadi kebiasaan, dan pola pikir konsumen jadi terbentuk untuk melihat produk asli sebagai barang mewah yang terlalu mahal. Masalahnya dampaknya ke industri kreatif masih belum terlalu terasa—jadi pihak konsumen, produsen, distributor, maupun regulator belum sebegitu terdorongnya untuk bertindak lebih drastis. But things can change...

2. Ah, Origin... Apakah Origin akan jadi semakin besar? Saat ini sih rasanya tidak—apalagi kalau dibandingkan dengan Steam. Kehandalan koneksi Origin masih lumayan bermasalah, ditambah lagi game yang dibeli lewat Origin tidak bisa dimainkan offline seperti di Steam. Satu-satunya alasan memilih Origin saat ini sih Battlefield 3. Tapi selain itu, rasanya belum ada daya tarik lainnya...
3. Hehe... Trims buat komennya...

Best regards,
The GameStation Crew

dengan nama Seta Souji.

2 & 4. Hmmm... CoD: Black Ops dan CoD: MW3 menggunakan engine yang pada dasarnya sama, spesifikasi kebutuhan sistemnya juga sama, jadi seharusnya beban kedua game ini terhadap CPU dan graphic card juga sama. Jadi kemungkinan besar memang laptop-nya yang sudah butuh cooling ekstra—dan cooling pad harusnya sih bisa cukup membantu.

3. Siap, bos. Semakin banyak game Vita yang diumumkan dan dirilis, tentu akan semakin banyak juga bahasannya di GameStation.

facebook corner



Gilang Ramadhan

Aku udah beli gs yg baru. Tp ko jd aneh ya, maksudku udah 2 edisi ini gs ny melenceng aga jauh dari ekspektasi. Maaf gan kya ny aku libur dulu beli gs ny untuk beberapa bulan ke depan, stelah 1,5 tahun ini langganan. Thanx, maaf aku jd nulis unek2 di sini.



Ibnu Raziq X-foxgen

setuju gan,gs maaf ya,saya juga berganti haluan majalah sampai gs kembali ke"jalan yang benar"



GAMESTATION

Makasih atas kritiknya. Tentu bakal lebih baik lagi kalo kamu juga ngasih tau kenapa kita "melenceng" dari ekspektasi, ato seperti apa "haluan" yang dimaksud. Sekali lagi, makasih atas kritiknya ya boss, hehehe - Aseek



Ibnu Raziq X-foxgen

Oke pertama,ini yang paling penting,soal tuh promosi game online yang bejibun,hilangin sebagian besar dong,kalau perlu dipisah aja bahasannya



Gilang Ramadhan

Aku gamer console, jadi cocok bgt sama gs yg terbitan tahun 2002 sampe 2005an. Nah edisi sekarang2 tambah sedikit aja bahas consol, apalagi edisi jan 2012 kemaren. Kira2 cuma 20 persen yg aku baca. Jd sangat ga efektif. Ini cuma masalah selera aja kya nya. Maaf kalo ada salah kata.



Gilang Ramadhan

Oh iya sama penghilangan feature2 kaya storyline dan artikel2 kreatif yg lain. Kalo kaya walkthrough di gamefaqs juga banyak om. Aku sih harapannya artikel hasil pemikiran kru gs sendiri di perbanyak. Thanx.



Qadhafi Tsagif Kadaroesman

wah jangan game online lagi dong covernya, gantian gituh ama game CONSOLE.



GAMESTATION

Sebenarnya itu udah kebijakan dari atas sih boss :D Kita juga pengen pasang cover game console, tapi kan sekarang "kiblat" game di Indonesia dah beralih ke online, jadi yaa.. gitu deh. Tapi kalo emang ada game console yang oke punya, mudah-mudahan bisa diangkat jadi cover boss, hehehe. -Aseek



Bouwoe Siegfried Arpero

Wow.

TANYA PERSONA 4...

Hello Gees, apa kbrny ?

ini email pertama gw untuk Gees, gw pny beberapa pertanyaan, langsung saja :

1. Dalam Majalah Gees VOL.195, Januari 2012. dikatakan bahwa salah satu tokoh utama dlm P4 mayonaka arena bernama seta souji tp dalam trailer officialnya bernama Yu Narukami, nama yg dipakai jga dalam animenya persona 4.
2. Kenapa laptop Asus w skrg klo dipake main game seperti COD MW 3 atau PES 2012 jadi cepet panas ya ? padahal beberapa bulan yg lalu tidak seperti itu walau memainkan game COD Black Ops ? mohon sarannya.
3. Minta bahas yg lbh dong ttg PS Vita dan game2xnya, soalnya pas liat persona 4 yg di remake menjadi P4:the Golden itu keren bgt dan bnyk tambahan2x. seperti Kingdom Hearts Birth by sleep dgn yg versi final mix-nya dan jadi pingin membelinya.
4. apakah cooling pad memiliki pengaruh yg signifikan dalam mendinginkan suhu laptop?

itu saja pertanyaan2x, makasih buat perhatiannya. keep up the good work for Gees Crews,

Aro Smoy
(waridiadi@yahoo.co.id)

Hello juga...

Kabar kita? Baik-baik aja... Dengan kata lain: siap menjawab pertanyaan pembaca... ;)

1. OK, yang satu ini memang agak rumit. Jadi dari segi RPG Persona, si tokoh utamanya tidak punya nama. Tapi di komik dan novel resminya, si tokoh utama diberi nama (kalau tidak pusing bacanya, kan?) Seta Souji—karena itu, di komunitas gaming Seta Souji menjadi nama "tidak resmi" (Atlus tidak pernah menyangkal nama ini, tetapi juga tidak pernah meresmikannya sebagai canon) si karakter utama. Baru setelah Mayonaka dan serial anime Persona keluar, Atlus memilih nama Yu Narukami. Jadi di satu sisi memang nama resmi si tokoh utama adalah Yu Narukami, tapi di lain pihak, cukup banyak gamer yang sudah terbiasa

PC
ONLINE GAME

LINEAGE II

THE CHAOTIC THRONE

L2

VAGANZA

11 Januari 2012 - 31 Maret 2012



iPad 2



Blackberry
Torch 2 9810

Menangkan juga hadiah-hadiah menarik lainnya!

1



Earring of Antharas

10



Set +6 Verpes Heavy

10



Set +6 Verpes Light

10



Set +6 Verpes Robe

10



MICASH @100.000

50



MICASH @20.000

100



MICASH @10.000

**DAFTAR
GRATIS
STEP 1**

**INSTALL
GRATIS
STEP 2**

**MAIN
GRATIS
STEP 3**

Kamu bisa mendaftar di member.megaxus.com

1 ID MEGAXUS BERLAKU UNTUK SEMUA GAMES

lineage2.megaxus.com

Megaxus Infotech © 2012. All Rights Reserved.
Lineage II™ are trademarks of NCsoft Corporation. ALL RIGHTS RESERVED.



MEGAXUS



NCsoft



www.facebook.com/megaxusinfotech



www.facebook.com/l2indo



www.twitter.com/megaxusinfotech



www.twitter.com/lineage2indo



Dapatkan DVD Gratis di :
order.megaxus.com

FROM THE CREATOR OF "PERFECT WORLD"

FORSAKEN WORLD

[HTTP://FORSAKEN.LYTOGAME.COM](http://forsaken.lytogame.com)

DENGAN MEMILIKI KUALITAS TAMPILAN GRAFIS YANG DETIL DAN FITUR YANG SUPER LENGKAP
MERUPAKAN KEUNGGULAN DARI FORSAKEN WORLD. MEMILIKI UNSUR PVP KUAT SEPerti
DENGAN MEMILIKI OPEN PK / SERVER PVP, SKILL PVP KHUSUS
WRATH OF AWAKEN, DAN JUGA FITUR GUILD WAR.

"WHEN DARK TIMES COME, HEROES WILL RISE!"



完美时空
PERFECT WORLD

2012 © Perfect World. Lytogame.com. All rights reserved.

MEET THE PROTECTOR



Stoneman terbuat dari batu dan hal tersebut yang menciptakan reputasi mereka, mereka memiliki kekuatan terlahir dengan kuat yang dapat menahan hampir seluruh serangan. Sejak waktu ketika pimpinan Stoneman, Lygch, hati yang tak pernah takut, menolong Hossinger Apelio mengalahkan Assaya, job Protector menjadi dasar penting membentuk sebuah grup dalam menghadapi pertempuran. Tekad sekeras batu dan ketabahan luar biasa membuat sebuah grup tidak akan terkalahkan selama Protector mereka masih tegak berdiri.

Stoneman, diciptakan dari batu kuno, memiliki ketahanan yang hampir dapat menahan segala serangan. Keberanian dan tidak mengenal takut adalah legenda mereka, menahan berbagai serangan sendiri menggantikan teman-temannya. Stoneman menjadi terkenal karena kemampuannya menjadi pelindung anggota grup. Protector adalah nama yang tepat untuk mereka dengan kekuatan dari batu, mereka melindungi siapapun yang memiliki pelindung yang lebih rendah.

AS HARD AS STONE, ROLE AS PROTECTOR



FORSAKEN WORLD NATIONAL LAUNCHING
JAKARTA - BANDUNG - YOGYAKARTA - SURABAYA - MEDAN
BALIKPAPAN - PONTIANAK - MANADO - MAKASSAR

21 JANUARI 2012

BERHADIAH TOTAL 75 JUTA RUPIAH !

KUNJUNGI [HTTP://FORSAKEN.LYTOGAME.COM](http://forsaken.lytogame.com) UNTUK JADWAL MASING-MASING KOTA



FREE TO PLAY

[HTTP://FORSAKEN.LYTOGAME.COM](http://forsaken.lytogame.com)



Ninja Theory dapat Ancaman Kematian Dari Fans DMC

Tameem Antoniades yang mengerjakan reboot Devil May Cry mendapatkan ancaman kematian dari seorang fans game Devil May Cry yang tidak senang dengan perubahan fisik Dante secara drastis. Bahkan Hideki Kamiya, sang kreator dari game aslinya pun telah menyatakan kekecewaannya atas tampilan barunya ini. Berbicara kepada Official Xbox Magazine, Tameem Antoniades mengatakan bahwa ia dan timnya sepenuhnya siap atas reaksi fans, "Aku setengah siap untuk itu. Meskipun demikian aku harus mengatakan, banyak orang telah datang dan mengatakan bahwa mereka sekarang tertarik dengan DmC setelah setelah mereka sebelumnya mengatakan kehilangan minat dalam seri ini. Kita lihat saja setelah gamenya muncul". Ninja Theory bermaksud untuk tetap setia pada Devil May Cry orisinal, "Franchise Devil May Cry sangat terkenal dan sangat dicintai, jadi kami ingin menjaga esensi dalam membuat seri yang unik. Tapi DmC adalah kelahiran kembali, sehingga kami mampu mengeksplorasi tahun-tahun awal Dante dalam cerita, yang artinya kalian tidak perlu memainkan game sebelumnya, karena cerita dalam game ini akan berdiri sendiri".

God Of War IV Semakin Santer Gaungnya

Kisah Kratos boleh saja telah berakhir di game yang ke tiga, namun hal tersebut tidak serta merta membuat Sony Computer Entertainment mematikan begitu saja salah satu franchise yang mampu mempertebal pundi-pundi uang mereka. Setelah di edisi sebelumnya keberadaan God Of War IV terungkap lewat profil salah seorang pengisi suara di situs IMDB, kali ini keberadaan game God Of War IV semakin terkuak setelah baru-baru ini terungkap bahwa Timothy Williams, komposer yang sebelumnya menggarap skor musik di film Conan the Barbarian versi 2011, game Rise of the Argonauts, dan DotA2, dikabarkan bakal menggarap musik dari God of War IV. Kabar tersebut terungkap melalui situs resmi miliknya yang beralamat di <http://www.timothywilliams.net>. Dalam PSM magazine edisi terbaru, tertulis bahwa God of War IV ini dirumorkan akan memiliki fitur multiplayer online. Kratos akan bekerjasama dengan Demios saudaranya yang diperkenalkan dalam God of War: Ghost of Sparta untuk melarikan diri akhirat.



Gaming Gossip

Wii U Akan Memiliki Aplikasi Store Sendiri?

Wii U dikabarkan akan memiliki semacam application store sendiri, di mana Toko online Wii U nantinya akan memiliki pilihan lebih beragam untuk aplikasi yang tersedia misalnya aplikasi seperti MLB, email, web, dan penjelajahan jejaring sosial yang berjalan di tablet Wii U. Rumor tersebut pertama kali diberitakan pada situs The Daily yang mengatakan bahwa mereka telah mengetahui rencana akan adanya pengimplementasian app store secara besar-besaran bagi Wii U. Saat ini, baik Wii dan 3DS telah memiliki semacam dukungan untuk mengunduh app dalam bentuk kanal Shop. Namun nara sumber The Daily menyatakan bahwa app store yang nantinya dimiliki Wii U akan menyediakan variasi yang lebih luas akan berbagai aplikasi. Ini tentunya merupakan langkah yang berani dari Nintendo, karena sistem network milik Nintendo masih belum bisa menyamai pasar online dari Xbox Live, PSN dan jaringan distribusi digital lainnya.

Xbox360 Release Date



The Darkness II

02/12 North America



Syndicate

02/21 North America



Kingdoms of Amalur: Reckoning

02/07 North America



Inversion

02/07 North America



Temukan teman dan love di AyoDance!

Birthday Event*



* Untuk informasi lebih jelas silahkan kunjungi website Audition AyoDance
* Event berlaku : 01 desember 2011 s/d 29 februari 2012

Kamu bisa mendaftar di member.megaxus.com



1 ID MEGAXUS BERLAKU UNTUK SEMUA GAMES



<http://ayodance.megaxus.com>

Megaxus Infotech © All Rights Reserved.


Audition AyoDance™ are trademarks of Yedang Online, T3 Entertainment Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

www.facebook.com/megaxusinfotech

www.twitter.com/megaxusinfotech

Dapatkan DVD Gratis di :
order.megaxus.com





MAGIC WORLD ONLINE

COMING SOON

KARTRIDER™



LAUNCHING

February 2012



PlayStation Vita Resmi Launching di Japan

PlayStation Vita akhirnya secara resmi di launching oleh Sony. di negara asalnya Jepang. Peluncuran tersebut baru dilaksanakan di Jepang pada 17 Desember 2011 waktu setempat. Pada acara launching tersebut, SCE CEO Andrew House dan Kaz Hirai muncul di acara peluncuran pada pukul 6.45 pagi, sebelum penjualan dimulai pada pukul 7:00. Ratusan gamer pun rela mengantri demi mendapatkan konsol game ini. Seperti yang terlihat di Akihabara yang Yodobashi, di mana 600 orang telah berkumpul sebelum toko dibuka; demikian pula yang terlihat di toko Bic Camera telah berkumpul ratusan orang berbaris. Di Shinjuku, salah seorang penggemar menggunakan kostum buatan sendiri yang menyerupai PS Vita. Bagi Sony, peluncuran PlayStation Vita merupakan perhelatan terbesar setelah kehadiran PlayStation 3. Raksasa elektronik asal Negeri Sakura itu juga berharap kemunculan Vita bisa memperbaiki kondisi keuangan mereka.



Gaming Gossip

Metal Gear Solid HD Collection Rilis di Vita?

Belum lama ini pemilik konsol PS3 dan X360 mendapatkan game Metal Gear Solid HD, namun baru-baru ini ada rumor menyebutkan bahwa Metal Gear Solid HD Collection akan hadir pada PS Vita, berbarengan dengan Zone Of Enders HD, yang akan dirilis pada 2012. Sebelum dimulainya event TGS tahun kemarin, Hideo Kojima sempat menyinggung bahwa dirinya tertarik menghadirkan kedua game ini ke konsol Vita. Kedua game ini dikabarkan akan mendukung fitur cloud saves yang memungkinkan pemain dapat menggunakan save file permainan ini pada PS3 ataupun Vita. Paket koleksi Metal Gear Solid ini berisi lima buah judul game, yaitu Metal Gear Solid 2, Metal Gear Solid 3, Metal Gear Solid Peace Walker, dan versi MSX original dari Metal Gear dan Metal Gear 2: Solid Snake yang merupakan sebuah bonus game di menu Metal Gear Solid 3 dalam paket koleksi ini. Pemain tidak hanya mendapatkan game didalam HD Collection ini, MGS 2 dan MGS 3 dirilis berdasarkan Substance dan Subsistence, maksudnya adalah beberapa fitur seperti VR missions dan Snake Tales ikut disertakan.

Penjualan PSVita Tidak Selaris Minggu Pertama Perilisannya



Pada saat pertama kali dipasarkan di wilayah Jepang, Playstation Vita mencatat penjualan yang fantastis di mana dalam dua hari penjualannya, PlayStation Vita laris lebih dari 300 ribu unit. Sony mencatat, tepatnya 321.400 unit PlayStation Vita berhasil mereka jual. Angka ini lebih kecil dari rivalnya Nintendo 3DS yang mampu menjual 371 ribu unit 3DS dalam dua hari pertama pemasarannya di Jepang. Namun euforia konsumen terhadap handheld portabel ini ternyata hanya terjadi pada minggu pertamanya saja saat konsol

merosot secara drastis dan hanya terjual sebanyak 72.479 unit, yang berarti penurunan sebanyak 75%. Padahal masa penjualan ini termasuk musim belanja Natal. Ini tentunya sangat mengecewakan, karena angka penjualan Vita bahkan tidak mampu melampaui penjualan PSP. Berbagai faktor dituding sebagai penyebabnya. Misalnya kelangkaan barang dan isu miring mengenai software Vita yang bermasalah. Atau juga karena harganya cukup mahal. Akibatnya banyak toko

pengecer di Jepang yang menurunkan harga PS Vita secara tidak resmi, di mana Vita model 3G turun harganya sekitar 17% dari 29.980 yen menjadi 24.999 yen. Model 3G tampaknya tertinggal dalam



tersebut diluncurkan, di mana kini dilaporkan bahwa penjualan konsol terbaru Sony ini mulai tersendat-sendat. Hal ini terlihat dalam minggu kedua di Jepang, penjualan PS Vita

penjualan karena kurang diminati. Semoga Sony melakukan sesuatu untuk mengantisipasi hal itu segera.

PS3 Release Date



UFC Undisputed 3

02/14 North America



Twisted Metal

02/14 North America



Asura's Wrath

02/21 North America



Binary Domain

02/28 North America



Shigeru Miyamoto Sedang Kerjakan Judul Baru Orisinil

Meskipun Miyamoto mengundurkan diri dari jabatannya yang telah lama ia sandang di perusahaan Nintendo, namun hal tersebut tidak membuat kreativitas dari orang yang dijuluki "Bapak Nintendo" ini terhenti sampai disini saja. Beliau mengkonfirmasi bahwa saat ini dia sedang mengerjakan sebuah judul baru yang orisinil dan lebih familiar, seperti Pikmin 3 untuk WiiU. Berbicara dalam sebuah wawancara, beliau menjelaskan bahwa dirinya berusaha untuk tidak merasakan tekanan untuk menciptakan sesuatu yang segar. "Orang-orang datang dan berharap banyak dari saya. Hal ini tentu membuat saya merasakan tekanan," kata Miyamoto. "Tapi jika kau bertanya padaku, 'Apakah terlalu banyak tekanan untuk mencoba

keluar dengan sesuatu yang baru?' Aku harus mengatakan tidak, aku sangat menikmati diriku sendiri. Ketika aku membuat sesuatu, aku selalu berusaha melakukan yang terbaik". Di kesempatan yang sama, Miyamoto juga mengkonfirmasi kejelasan terkait hasil interview bersama situs Wired yang sama sekali salah, karena malah menyatakan bahwa beliau akan pensiun. "Untuk jelasnya, aku sama sekali tak berkeinginan untuk pensiun".



Kelompok Anonymous Bersiap-Siap Untuk Serang Sony Kembali

Kelompok hacker yang dikenal sebagai "Anonymous" sekali lagi mengumumkan niatnya untuk menyerang produsen elektronik "Sony Company and Associates". Berbeda dengan serangan sebelumnya yang melumpuhkan layanan PlayStation Network milik Sony selama beberapa bulan pada semester pertama tahun 2011, serangan kali ini dilakukan karena Sony mendukung Stop Online Piracy Act (SOPA). Pengumuman penyerangan ini disampaikan lewat video yang diunggah ke YouTube, di mana kelompok ini menyampaikan niatnya untuk menghancurkan jaringan Sony. Diperkirakan tujuan serangan ini kemungkinan besar adalah PlayStation Network, jaringan milik Sony yang digunakan untuk koneksi game-game milik Sony. Selain itu, mereka juga menargetkan beberapa celeb terkenal mulai dari Justin Bieber hingga ke Taylor Swift. Tidak disebutkan kapan waktu penyerangan ini akan dilakukan, dan hanya menuliskan "pretty soon" saja. Anehnya, kelompok Anonymous ini hanya menargetkan perusahaan Sony saja, meskipun berbagai perusahaan lain di industri game (termasuk pesaing domestik Sony, Nintendo) yang ikut menandatangani untuk mendukung Sopas.

Baterai PS Vita Lebih Unggul Dibandingkan 3DS

Salah satu fitur paling penting konsol portabel adalah kekuatan baterainya. Sebagai portabel paling canggih saat ini, tentunya membuat para gamer pernah bertanya-tanya mengenai seberapa lamakah kekuatan baterainya. Untuk menemukan jawabannya, seorang pengguna dari Jepang melakukan tes ketahanan baterai antara PSP, PS Vita dan 3DS. Tes ini berlangsung selama beberapa jam, dan pada tes kali ini semua konsol game di atur ke pengaturan maksimum seperti brightness dan volume, dimana fitur 3D di Nintendo 3DS juga di atur ke pengaturan maksimum. Saat pengujian, sang tester menggunakan PSP-3000

dengan baterai berkapasitas 2200mAh. Game yang dimainkan adalah game Monster Hunter Portable 3rd. Untuk 3DS, dilakukan pengujian dengan baterai standar 1300mAh, dan game yang dimainkan adalah Monster Hunter 3G. Sedangkan PS Vita, mesin yang digunakan adalah PS Vita versi 3G/Wi-Fi dengan kapasitas baterai 2210mAh. PS Vita ini dinyalakan dengan memainkan game Uncharted PS Vita. Dan hasilnya 3DS mati setelah dimainkan nonstop selama 2 jam 35 menit, lalu disusul oleh PS Vita yang bertahan dengan waktu 3 Jam 47 Menit, dan yang terakhir adalah PSP, yang mampu bertahan hingga 9 jam.

Gaming Gossip

Rumor Yakuza Akan Dirilis di Vita

Play-Asia, toko retail asal Jepang, baru-baru ini dalam listnya terdaftar Yakuza sebagai judul yang bakal hadir untuk handheld Sony terbaru Playstation Vita. Sebelumnya retail tersebut juga mencantumkan judul game lainnya yaitu Lost Planet 2 dari Capcom dalam daftar item yang dijualnya. Sejauh ini, tidak ada satupun konfirmasi dari studio pengembang yang terkait dengan perilis game tersebut pada konsol Vita. Berita terkait, dalam sebuah selebaran promosi PS Vita yang muncul di Amerika Serikat, juga tercantum judul Monster Hunter 3 untuk Playstation Vita, yang lagi-lagi belum dapat dikonfirmasi. Jika info ini benar, maka ini akan menjadi judul yang ke lima dalam seri Yakuza, serta game yang pertama yang muncul di konsol portabel. Mari kita berharap semoga saja berita ini benar adanya, karena hal ini akan dorongan besar bagi konsol genggam terbaru milik Sony.

Game Kekerasan Dapat Mengubah Pola Otak

Perdebatan mengenai dampak negatif dari memainkan game kekerasan telah berlangsung selama lebih dari dua dekade. Namun dalam penelitian terbaru, peneliti kini dapat membuktikan mengenai reaksi negatif di otak yang disebabkan oleh game kekerasan pada pria muda. Hal itu bisa terjadi karena otak menggunakan functional magnetic resonance imaging (fMRI) memperlihatkan efek jangka panjang dari bermain game kekerasan, yakni berpengaruh pada berubahnya area otak yang berhubungan dengan fungsi kognitif dan kontrol emosi. Dalam hasil penelitian yang baru-baru ini dipresentasikan pada pertemuan tahunan Radiological Society of North America (RSNA), dipaparkan bahwa hanya butuh satu minggu untuk game kekerasan tersebut berdampak pada perubahan pola otak. Pengaruh ini rentan terutama terhadap remaja laki-laki. "Untuk pertama kalinya, kami telah menemukan sample secara acak yang menunjukkan aktivasi akan berkurang dalam area tertentu di otak bagian depan, setelah seminggu bermain video game kekerasan di rumah,"



kata Yang Wang, asisten riset professor di Department of Radiology and Imaging Sciences di Indiana University School of Medicine, Indianapolis, Amerika Serikat. Penelitian ini terdiri dari 22 laki-laki dewasa yang sehat, usia 18 sampai 29 tahun, mereka secara acak ditugaskan dalam dua kelompok. Kelompok pertama diperintahkan untuk memainkan game shooter selama 10 jam di rumah selama satu minggu, dan kemudian untuk minggu kedua mereka diminta untuk tidak memainkan video game. Kelompok kedua tidak memainkan game sama sekali selama dua minggu periode mereka. Dan ternyata kelompok yang memainkan game kekerasan, sedikit memiliki gangguan emosional.



Pendapat Pengembang Papan Atas Jepang Tentang Game di tahun 2011 dan 2012

Tepat setelah tahun baru berawal, 4Gamer mewawancarai 80 pengembang papan atas Jepang untuk menanyakan game apakah yang paling top saat ini, konten hiburan dan kepribadian dari 2011, dan berbagi sedikit preview tentang apa yang akan muncul pada tahun 2012 nanti. Berikut ini adalah beberapa tanggapan tentang dunia game di tahun 2011 dan 2012, antara lain: Skyrim dan Dark Souls merupakan game paling populer pilihan developer Jepang. Kemudian Mahou Shoujo Madoka Magica terpilih sebagai game terpopuler untuk kategori hiburan. Steve Jobs mendapatkan respon paling terpopuler untuk kategori

kepribadian, sedangkan Fumito Ueda yang (ICO, Shadow of the Colossus) terpilih sebagai sutradara yang cukup populer. Lalu para pengembang juga memprediksikan bahwa game Binary Domain dan DMC sebentar lagi akan dirilis versi demonya. Lalu game Shinobido 2 untuk Vita akan memiliki fitur download content, dan demo gamenya akan dirilis bulan ini. Kepopuleran Skyrim di Jepang tentunya membuka pandangan baru, Jepang kini semakin lebih terbuka dan mengakui developer game barat saat ini sudah semakin berkembang dan perlahan-lahan mulai mendominasi dunia game

PlayStation Vita Release Date



Uncharted: Golden Abyss

02/15 North America



Shinobido 2: Revenge of Zen

02/21 North America



Army Corps of Hell

02/22 North America



Dynasty Warriors Next

02/22 North America



Game “Pokemon” Yang Baru Tidak Sesuai Bayangan

Sudah bertahun-tahun lamanya beragam jenis game Pokemon telah rilis dan menjadi sangat sukses. Tidak heran jika di tahun baru ini banyak kalangan pemain yang mulai mempertanyakan seperti apakah wujud game Pokemon terbaru yang akan dibuat kembali oleh Nintendo. Namun untuk kali ini, game Pokemon yang baru mungkin tidak akan tampil seperti yang dibayangkan...

Nintendo telah bekerjasama dengan Koei Tecmo untuk menciptakan sebuah game “Pokemon” yang sama sekali tidak berhubungan dengan seri Pokemon asli, dan menampilkan sebuah permainan yang sangat berbeda. Game Pokemon terbaru ini akan menjadi game *cross-over* yang mencampurkan karakter Samurai Warriors dengan Pokemon, yang berjudul “*Pokemon Plus Nobunaga's Ambition*”. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Famitsu, game ini tampil sebagai game simulasi sejarah, dan akan menjadi seri terbaru dari serial *Nobunaga's Ambition* yang menggunakan setting pada jaman feudal Jepang di masa lalu. Belakangan ini pihak Koei Tecmo memang sering menciptakan game *cross-over* dengan berbagai pihak, seperti contohnya game *Gundam Musou* dan *One Piece Kaizoku Musou*. *Pokemon Plus Nobunaga's Ambition* telah direncanakan untuk rilis dalam platform Nintendo DS pada kuartal kedua tahun ini.



Wajah Baru Facebook Page GameStation: Ingin mengikuti berita terbaru seputar majalah GameStation dan yang terkini dari dunia *gaming*? Jangan lupa kunjungi www.facebook.com/GameStationmagz dan klik 'Like' ya...

U.S Army Menciptakan Videogame Controller Yang Paling Realistik

Sudah bukan hal yang mengherankan kalau kita bisa membeli pistol mainan untuk bermain game, tetapi sebuah hal yang mengejutkan kalau ada sebuah pistol mainan untuk bermain yang dibuat khusus berdasarkan lisensi dari angkatan bersenjata Amerika Serikat.

Perusahaan pembuat aksesoris mainan, CTA Digital, akan mengeluarkan produk baru untuk videogame yang telah mendapat lisensi langsung dari U.S Army. Mereka tidak hanya sekedar membuat “gun controller” untuk bermain game, tetapi juga lengkap merilis headset, backpack, dan beragam jenis variasi senjata mainan dengan logo U.S Army yang tertempel dalam setiap produknya. CTA Digital menjelaskan kalau senjata-senjata ini di desain supaya tampil realistis sesuai dengan senjata-senjata asli yang digunakan oleh U.S Army sekarang ini. Tentu saja hal ini bukan berarti kalau produk-produk ini dapat menembak beneran. Senjata mainan U.S Army ini dibuat untuk permainan seperti *Call of Duty*, *SOCOM 4*, atau sejenisnya. Meskipun pihak U.S Army sendiri menyangkal kalau produk ini dibuat sebagai propaganda militer, tetapi tidak heran jika nantinya tentara Amerika Serikat dapat berlatih perang dengan memakai senjata-senjata mainan ini.



Game Just Dance 3 Sukses Terjual Lebih Dari 25 Juta Copy

Sulit rasanya jika dunia gaming tidak memperhatikan sebuah game yang mampu terjual lebih dari 25 juta copy. Setelah menghasilkan enam judul dengan total penjualan lebih dari 25 juta copy, Just Dance 3 termasuk salah satu game paling sukses dalam generasi gaming sekarang ini. Game ini rilis pada bulan Oktober tahun lalu untuk platform Xbox 360, Playstation 3, dan Nintendo Wii.

Menurut informasi dari pihak Ubisoft, Just Dance 3 berhasil menjadi game nomor satu dalam kategori motion gaming di bulan Desember tahun lalu. Game ini menjadi pilihan utama para pemain untuk mereka yang ingin sebuah game penuh dengan musik berkualitas dan gerakan dansa yang menghibur. Ubisoft juga menjelaskan kalau mereka akan terus berusaha meningkatkan kualitas permainan Just Dance untuk di masa yang akan datang.



Seorang Mahasiswa Ditangkap Karena Beli Xbox 360 Dengan Uang Palsu

Seorang pelajar mahasiswa yang bernama Christopher Moore, dari universitas Virginia Wesleyan College, telah ditangkap petugas polisi di sebuah toko Game Stop di Norfolk, Virginia. Menurut informasi dari toko manager, Christopher membeli sebuah mesin Xbox 360 dengan uang cash.

Namun setelah merasa ada yang aneh dengan uang tersebut, manager toko akhirnya mengirimkan uang tersebut ke kantor polisi untuk diperiksa. Polisi akhirnya mengirim uang tersebut ke bagian Secret Service, yang akhirnya diketahui bahwa Christopher membeli Xbox 360 dengan uang palsu.

Keesokan harinya, Christopher kembali ke toko tersebut dengan tujuan mengembalikan Xbox 360-nya. Sang manager pun langsung mengontak polisi yang akhirnya berhasil menangkap Christopher. Christopher Moore ditangkap dengan tuduhan pemalsuan uang setelah lebih banyak lagi uang palsu yang ditemukan dari kantong sakunya.

3DS Release Date



Resident Evil: Revelations

02/07 North America



Tales of the Abyss

02/14 North America



Tekken 3D Prime Edition

02/14 North America

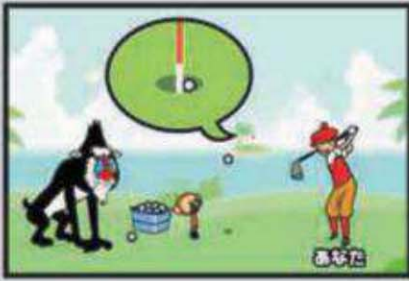


Metal Gear Solid: Snake Eater 3D

02/21 North America

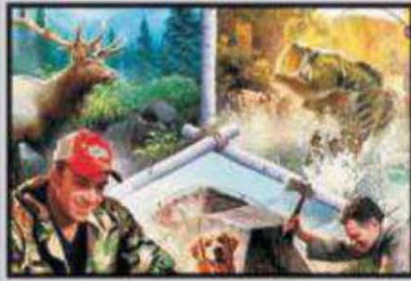


Nintendo Wii Release Date



Rhythm Heaven Fever

02/13 North America



Outdoors Unlimited

02/21 North America



PokePark 2: Wonders Beyond

02/27 North America



Captain Morgane and the Golden Turtle

02/24 Europe



Sensor Unik Dalam Game PlayStation Vita

Dream Club Zero adalah proyek game terbaru yang akan dirilis untuk PlayStation Vita. Game ini menampilkan permainan dating-sim, pemain dapat menjalin hubungan dengan karakter-karakter yang ada dalam gamenya. Pemain tidak hanya menjalin hubungan, tetapi mereka juga bisa memainkan berbagai macam mini-game, termasuk salah satunya adalah melihat para cewek-cewek bernyanyi dan menari.

Salah satu fitur unik dari PlayStation Vita adalah menggunakan sensor kamera untuk melihat tarian para karakter Dream Club Zero dalam berbagai macam sudut pandang. Hal ini tentu saja termasuk mengintip pakaian dalam karakter tersebut. Tetapi uniknya, Dream Club Zero versi Playstation Vita ini melarang pemain untuk mengambil foto jika mereka mencoba untuk melihat pakaian dalam karakter tersebut. Sensor ini terbilang unik dan lucu untuk sebuah game dating-sim. Kalangan pemain tidak habis berpikir mengapa PlayStation Vita melarang pemain untuk mengambil foto pakaian dalam karakter, tetapi pemain masih bebas untuk melihat karakter-karakter tersebut dan bahkan masih bisa mengambil foto secara normal. Lebih lucu lagi, pihak developer mengaku tidak pernah mengimplementasikan fitur tersebut, mereka sendiri tidak mengetahui mengapa PlayStation Vita bisa melarang hal tersebut.

DiLo Events, 17-18 Desember 2011

Pada hari Sabtu tanggal 17 Desember 2011 lalu berlangsung event Forsaken World Launching Competition, sementara pada hari Minggu tanggal 18 Desember 2011 berlangsung event 3rd Anniversary Kotak Game. Forsaken World Launching Competition digelar dalam rangka peluncuran perdana game Forsaken World di Indonesia. Event ini tidak hanya berlangsung di Digital Lounge saja, karena LYTO selaku publisher mengadakan event ini serentak di tiga tempat sekaligus!!

Dalam event ini para peserta ditantang untuk berlomba mencapai level setinggi-tingginya (yang dimulai dari Lv 1) dalam batas waktu 3 Jam. Sebelum kompetisi di mulai, para peserta diberikan kesempatan untuk mendaftar terlebih dahulu bagi yang belum mempunyai ID LTYO. Para peserta yang mengikuti event ini begitu *excited*, dan banyaknya jumlah para peserta yang mengikuti event membuat suasana di Digital Lounge sangat meriah. Setidaknya terdapat 120 orang peserta yang mendaftar dalam Forsaken World Launching Competition ini. 5 Peserta dengan level tertinggi (Top Level) akan mendapatkan hadiah sebesar :

- Juara 1 : Rp. 3.000.000,-
- Juara 2 : Rp. 1.500.000,-
- Juara 3 : Rp. 1.000.000,-
- Juara 4 : Rp. 750.000,-
- Juara 5 : Rp. 500.000,-

Sementara pada tanggal 18 Desember di langsungkan event 3rd Anniversary Kotak Game. Ada banyak acara seru di sini; mulai dari penampilan modern dance, acoustic band, mini games dengan hadiah-hadiah menarik, juga mini tournament dari game-game favorit. Game-game online yang di perlombakan adalah FIFA Online 2, CrossFire, FreeJack dan Showtime. Sementara game-game console yang di perlombakan adalah Pro Evolution Soccer 2012 dan Tekken Hybrid. Para pemenang dari masing-masing mini tournament mendapat hadiah *cash money* dan bingkisan menarik dari pihak sponsor.



SINGLE SPACE STAND ALONE SERVER
MAX DIMENSION 43X42X18 CM
POWER SUPPLY 250 WATT
High Speed Broadband International Links
Uninterruptible Power Supply (UPS)
Utility Power Backup Generator
Unlimited Free 'Remote Hand' Reboots
Secure Cabling and Power Runs
All exchange points and bandwidth carriers monitored
24x7 protections against your facility interruption and much More.....



ORION CYBER INTERNET

Gedung Cyber Lantai 1
Jl. Kuningan Barat No.8 Jakarta Selatan 12710
Tel. +62 21 5265566 | Fax. +62 21 8280833
www.orion.net.id

GRAND FANTASIA

www.gfo.web.id

Update terbaru GFO

Coconut Currency!!

Lucky Star

Red coconut paradise

Update pada Februari 2012



Copyright © 2009 X-Legend Entertainment Corp. All Rights Reserved. Licensed to Aeria Inc. All Rights Reserved.

WZ
Winner Online



**Guild Wars 100 vs 100,
kompetisi Ninetail Fox War
di seluruh penjuru dunia KSO**

Kitsune

www.kso.web.id

**Hero Flower. Naikkan level dengan misi yang ganas
Casino System, hadir setiap minggu! Jadilah orang kaya!!**

Update pada Januari 2012

WZ
Winner Online



www.xshot.web.id

XSHOT

MISSION AGAINST TERROR

MAP TERBARU - ADEN ARMS WAREHOUSE

(TEAM, DEATH MATCH)

DAN 4 SURPRISE PACK KHUSUS PADA 19 JANUARI 2012

Gold Killer Pack



Gold AWP 30 hari



Gold He Grenade 30 hari

Berry Pack



Pink Mars AK47 30 hari



Berry Bubble 30 hari

Gilding Pack



Gilding M4 30 hari



VX Bomb 30 hari

Chinese Pack



Chinese Red Suit (M)



Chinese Red Qipao (F)



General Firework 30 hari

W Winner Online KINGSOFT

PT WINNER INTERACTIVE
www.winnerinter.co.id E-mail : xshotid@winnerinter.co.id

ACE ONLINE

www.ace.web.id

Spesial Valentine Day

Pink Gear Collection

Hanya di bulan Februari 2012

this file uploaded by: www.onlinejaya.com

MASRAH 30 TV yd online Winner Online

LEGEND OF 3 KINGDOMS

Kembali tahun ini Prodigy Infinitech bersama dengan Perfect World bekerja sama, setelah sukses dalam mempublish game sebelumnya yaitu Battle of the Immortals, sekarang kami mengeluarkan game yang epic dengan latar belakang Tiga kerajaan di China tahun 184 - 280 AD. Rilis di Indonesia dengan nama Legend of 3 Kingdoms (L3K) memberikan suguhan yang berbeda untuk para player di Indonesia dengan tipe peperangan konflik tiga kerajaan serta grafis 3D-nya yang tentunya memanjakan mata para player ketika bermain, game ini

Kenapa kita harus memainkan Legend of 3 Kingdoms ? Yap , Pertanyaan seperti itulah yang akan kita lontarkan jika mendengar kata – kata MMORPG Online . Menariknya dari L3K sendiri

adalah pada saat kita bisa memilih salah satu dari 3 Faction Wu , Shu dan Wei di level 40 maka “The Battle is ON” , Mass PVP di map manapun menjadi sebuah keharusan ketika berbeda bangsa . Belum Lagi Dengan War of Three Kingdom yang dijadwalkan seminggu sekali membuat kita benar – benar merasakan betapa menegangkannya War terbaik ini .

Di dalam game Legend of 3 kingdoms ini player bisa menikmati petualangan yang sangat luas mengarungi wilayah China dan menaklukkannya, beragam event, peperangan serta quest yang menarik dan tidak ada habisnya akan menemani kalian dalam petualangan

ini. Pada game Legend of 3 kingdoms yang biasa disingkat dengan L3K ini, kalian dapat memilih Faksi yang ada, yaitu faksi Wu, Shu, Wei, dimana ketiga faksi itu akan saling berperang di wilayah kekuasaan China untuk merebut wilayah-wilayah yang kalian bisa taklukan bersama Legion kalian.



Sedikit cerita mengenai kilas balik dalam dunia Legend of 3 Kingdoms, seperti kalian ketahui bahwa di wilayah China pada masa Dynasty Han saat itu terdapat konflik di mana wilayah China selalu diperebutkan oleh tiga kerajaan, yaitu Wu, Shu dan Wei yang dipimpin oleh Liu Bei, Sun Quan dan Cao Cao ingin menguasai China secara keseluruhan dalam waktu yang sangat lama. Berbagai taktik dan strategi perang mereka sangat luar biasa. Dan berdasarkan latar belakang hal itu maka game Legend of 3 Kingdoms dibuat oleh Perfect World.

Fitur-fitur yang diberikan di dalam dunia Legend of 3 Kingdoms, seperti Weapon system, Perang tiga kerajaan & Battlefield system, Mendominasi wilayah dan membangun pasukan yang sangat kuat, System produksinya dan semua orang bisa memerintah.

• Weapon system:

Legend of 3 Kingdoms memberikan keunikan pada weapon systemnya di mana ada banyak sekali senjata yang bisa kalian pilih, yaitu di antaranya Glaive, Spear, Halberd, Saber, Hatchet, Talon, Cleaver, Hammer, Charmer, War fan dan masih banyak senjata lainnya. Weapon system tersebut bisa di upgrade untuk diperkuat dan dikombinasikan dengan senjata kedua kamu nantinya. Senjata yang para player pilih juga akan mempengaruhi status mereka setiap kenaikan level.

• Peperangan tiga kerajaan & Battlefield system:

Dengan keberadaan tiga kerajaan tersebut, terjadi kehilangan keseimbangan pada penguasaan wilayah-wilayah di China. Dalam waktu yang sangat panjang, akhirnya **Wei** dari Utara, **Shu** dari Barat dan **Wu** dari Timur bersiap untuk memulai peperangan. Para player dapat merasakan pertarungan bernuansa Kerajaan China di Legend of 3 Kingdoms ini dengan menggunakan strategi dan taktiknya masing-masing.

• Mendominasi Wilayah dan membangun pasukan yang kuat:

Bentuk pasukanmu sendiri dengan membuat Clan dan bergabung dengan Clan-Clan lainnya untuk membentuk Legion yang sangat kuat agar kalian bisa menguasai wilayah-wilayah yang kalian ingin taklukan dengan pasukan kalian dan tidak terkalahkan dengan Legion lainnya.

Seru bukan? Ayo ikuti petualangannya, Legends! Menangkan juga hadiah-hadiah menarik selama masa Close Beta (20 Desember 2011 – 3 Januari 2012) berlangsung dan bersiaplah menghadapi petualangan baru di masa Open Beta yang telah dijadwalkan berlangsung di bulan Januari 2012 nanti dengan beragam hadiah keren yang siap dibagi-bagikan kepada kalian !

Komunitas Legend of 3 Kingdoms (L3K)

Website : <http://l3k.prodigy.co.id/>

Facebook : <http://www.facebook.com/L3KOnline>

Twitter : @l3konline

Forum:

<http://forum.prodigy.co.id/forumdisplay.php?145-Legend-of-3-Kingdoms>

Legend Of 3 Kingdoms AID

Pada game Legend of 3 Kingdoms terdapat kemudahan agar kamu bisa menyelesaikan quest dengan cepat, yaitu fitur aid atau bot yang telah kami sediakan untuk para Legends. Kamu bisa mengaktifkan L3K Aid pada level 20 dan menggunakan item dari item mall yaitu Qingyu Letter untuk mengaktifkan L3K Aid.



L3K Aid akan berfungsi setelah kamu klik pada Qingyu Letter, tetapi terdapat limit pada sistem aid ini, setelah kamu membunuh sampai dengan 100 monster maka aid tersebut akan non-aktif dengan sendirinya.

Cara menggunakan L3K Aid

1. Klik pada bagian other di interface L3K yang akan memunculkan menu Auxiliary



2. Klik pada bagian Help untuk memunculkan interface L3K Aid



3. Pada Interface L3K Aid terdapat 3 bagian, yaitu setting skill, recovery aid, dan

settingan lainnya yang ingin kamu gunakan sebagai tambahan. Kamu bisa menggunakan **suggest skill** yang ada pada menu L3K Aid yang secara langsung akan mengeset skill kamu secara otomatis.



4. Setelah settingan pada L3K Aid semua telah selesai kamu bisa langsung menyimpannya dengan klik save pada L3K aid.
5. Untuk menggunakan L3K Aid agar tombol start tersebut bisa diklik, kamu harus menggunakan Qingyu Letter yang bisa kamu beli pada item mall. Dan setelah itu kamu langsung bisa menggunakan L3K Aid sampai dengan 100 monster, dan untuk mengingatkan kembali bahwa L3K Aid bisa digunakan pada level 20.



MONEY, FUNDS, INGOT DAN INGOT TRADING

Legend of 3 Kingdoms memiliki berbagai jenis mata uang yang dapat digunakan para Legends untuk membantu petualangan di dataran China.

MONEY

Mata uang utama di dalam game. Money terbagi menjadi Jade, Gold, Silver dan Bronze. Kalian dapat menggunakan Money untuk berbelanja di NPC dan untuk berdagang dengan para Legends lainnya. Money ini dapat kalian dapatkan melalui quest, trading dengan player lain maupun dari menjual item kepada NPC.



FUNDS

Funds adalah mata uang khusus yang tidak dapat di-trade ke pemain lain. Sama seperti Money; Funds juga terbagi menjadi Jade, Gold, Silver, dan Bronze. Funds ini dapat digunakan untuk membeli item di NPC. Di sebagian besar merchant NPC, Funds yang akan digunakan terlebih dahulu saat berbelanja. Mata uang ini dapat diperoleh melalui quest atau event dalam game atau *Salary* harian maupun bulanan dari NPC tertentu.

INGOT



Ingot adalah mata uang khusus yang dapat digunakan untuk membeli item dari Marketplace. Ingot dapat diperoleh dengan menggunakan Rupiah. Di samping itu, Ingot juga dapat diperoleh melalui fitur Ingot Trading.

INGOT TRADING

Ingot Trading adalah salah satu cara memperoleh Ingots, dengan menggunakan sejumlah Money untuk membelinya dari Legends lain atau sebaliknya. Cara ini dapat diakses melalui fitur Ingot Trading di Ingot Trader yang berada di berbagai kota.

Buy Ingot

Saat menggunakan Ingot Trading, pada awalnya Legends harus melakukan Deposit pada Ingot maupun Money yang ingin mereka tukar. Jika player ingin membeli Ingot, kalian dapat menggunakan fitur Buy.

Dalam fitur buy, silahkan masukan jumlah Ingot yang ingin dibeli dan penawaran kalian dalam Money. Untuk menggunakan fitur ini, akan memerlukan fee dalam money sebesar 2% dari

total Money Cost yang kalian keluarkan dalam penawaran kalian. Fee tersebut otomatis dipotong dari jumlah yang telah di-Deposit pada Ingot Trader saat kalian memposting Inquiry dan tidak akan kembali saat kalian membatalkan Inquiry.

Sell Ingot

Jika Legends sangat memerlukan mata uang in game, kalian dapat menjual Ingot yang kalian miliki. Untuk itu kalian bisa menggunakan fitur Sell untuk memperoleh sejumlah Money. Dalam fitur ini kalian hanya dapat menjual Gold Ingot yang kalian miliki. Untuk memposting Inquiry, kalian dapat memasukkan jumlah Ingot yang ingin kalian jual serta harga yang kalian tawarkan dengan sejumlah fee. Sistem akan otomatis mengkalkulasikan fee sebesar 2% dari Total Ingot yang kalian jual yang secara otomatis dipotong dari Ingot yang tersimpan di Ingot Trader.

Cancel Inquiry

Salah memposting inquiry? Tidak puas dengan harga yang kalian tawarkan? Kalian dapat membatalkan Inquiry kalian, dengan mengakses Trade Log pada Ingot Trader. Silahkan pilih Inquiry yang ingin kalian batalkan dan pilih Cancel untuk memperoleh kembali Money/Ingot kalian. Harap diingat bahwa Fee yang kalian keluarkan saat posting Inquiry tidak akan dikembalikan.

Tips dalam Ingot Trading:

1. Perhatikan jumlah Money/Ingot milik kalian yang berada di Ingot Trader. Jika jumlah tidak mencukupi, kalian tidak akan bisa memposting Inquiry.
2. Berhati-hatilah saat memposting Inquiry, karena fee yang digunakan saat posting TIDAK AKAN dikembalikan.

Faction

Saat ini China terbagi menjadi 3 faksi besar, Shu, Wei, dan Wu. Kalian bebas menentukan sendiri faksi mana yang akan kalian pilih tanpa ada paksaan dari pihak lain. Jadilah yang terkuat dalam faksi yang kamu pilih, menang dalam setiap peperangan dan bawa mereka menjadi penguasa dari seluruh China daratan. Berikut ini adalah penjelasan singkat dari masing-masing faksi yang bisa kalian pilih dalam Legend of 3 Kingdoms.

Wu

Wu menguasai seluruh wilayah lautan dan memiliki pasukan angkatan laut yang tidak terkalahkan. Wu juga memiliki tingkat ekonomi yang tinggi seperti Wei. Faksi ini dipimpin oleh laksamana Sun Quan yang dikatakan sangat berbakat dimasa depan dengan kemampuannya saat ini. Untuk bergabung dengan Wu, kamu harus bertemu dengan Guan Luo di Chang'an (217,142) setelah karaktermu mencapai level 40. Kemudian bicaralah dengannya dan pilih "Participate in Country", pilihan tersebut akan mengarahkanmu ke tiga pilihan lagi. Pilihlah Wu, kamu akan diarahkan kepada Hua Xin yang merupakan seorang pejabat dari East River.

Shu

Shu memiliki tingkat ekonomi yang paling lemah dari ketiga faksi, namun mereka memiliki pertahanan wilayah yang paling kuat. Shu berada diantara dua gunung besar yang mempersulit musuh-musuh nya untuk menyerang. Dibawah pimpinan Liu Bei, Shu memiliki lima Tiger General yang sangat berpengalaman dalam medan perang.

Untuk bergabung dengan Shu, kamu harus bertemu dengan Guan Luo di Chang'an (217,142) setelah karaktermu mencapai level 40. Kemudian bicaralah dengannya dan pilih "Participate in Country", pilihan tersebut akan mengarahkanmu ke tiga pilihan lagi. Pilihlah Shu, maka kamu akan diarahkan ke Commander Xu Shu, seorang teman baik Jenderal Liu Bei yang akan menuntunmu untuk bergabung dengan faksi Shu.

Wei

Wei adalah faksi yang memiliki populasi terbesar, pasukan berkuda yang kuat, dan faksi paling makmur dari ketiga faksi yang lainnya. Wei dipimpin oleh seorang jenderal brilian dan sangat kejam, Cao Cao. Untuk bergabung dengan Wei, kamu harus mencapai level 40 dan menemui Guan Luo di Chang'an (217,142). Kemudian bicaralah dengannya dan pilih "Participate in Country", pilihan tersebut akan mengarahkanmu ke tiga pilihan lagi. Pilihlah Wei, kamu akan diarahkan ke Xun You, orang kepercayaan Cao Cao.

Marriage System

Salah satu fitur yang tersedia di dalam Legend of 3 Kingdoms adalah Marriage System. Melalui fitur ini para Legends dapat mengikat hubungan dengan pasangan mereka.



Jika para Legend sudah menemukan pasangan hidup mereka, pasangan tersebut dapat berbicara dengan Matchmaker Niang di Chang'an (27, 205) untuk pergi ke Huayue Snow. Bentuklah party dan ambil quest "Harmonious Union" dari Xiao Qiao. Untuk menikah pasangan harus menyelesaikan quest yang dapat diselesaikan dengan Wedding Jade yang bisa diperoleh dari Wedding Pack. Setelah quest selesai, pasangan akan mendapat Newlywed's Note



Untuk membentuk Clan baru membutuhkan biaya 1 gold, dan Clan akan terbentuk.

Administrator, Officer Zhu Jun (Chang'an 226,319) Sebagai seorang Clan Chief, kamu memiliki kemampuan untuk:

Add Members: Mengundang pemain lain untuk bergabung kedalam Clan

Banish Members: Mengeluarkan anggota dari Clan.

Change Slogan: Mengubah slogan dari Clan, dapat dilihat oleh semua anggota Clan.

Pass Leadership:

Memberikan posisi Chief kepada anggota Clan.

Dismiss Clan:

Membubarkan Clan.

Catatan:

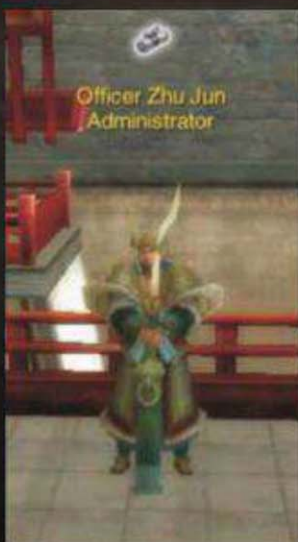
Karena hanya Clan Chief yang bisa mengundang anggota baru, tidak mungkin karakter alternatif dari Clan Chief untuk bergabung kedalam Clan, kecuali apabila ia memberikan posisi Chief kepada anggota Clan yang lain untuk sementara.

CLAN

Clan adalah suatu organisasi dasar yang memungkinkan para pemain untuk berkumpul dan bersosialisasi didalamnya. Clan biasanya dibentuk oleh para pemain yang sudah mengenal satu sama lain di dunia nyata, namun tidak menutup kemungkinan sebaliknya. Clan memberikan keuntungan untuk para anggotanya seperti Clan-Skill.

Clan dapat berisi maksimal 15 karakter, namun Clan dapat membentuk sebuah Legion dengan Clan lain untuk bekerja sama dengan jumlah anggota yang lebih besar. Untuk bergabung kedalam sebuah Clan, seorang pemain harus mencapai level 12 terlebih dahulu.

Apabila kamu belum menemukan Clan yang sesuai untuk karaktermu sampai level 15, kamu bisa membentuk Clanmu sendiri. Bicaralah kepada Officer Zhu Jun Administrator di Chang'an (226,319), dan pilih Form Clan untuk mendirikan Clanmu. Masukkan nama Clan yang valid (sampai 8 karakter).



LEGION



"Kita mungkin tidak terlahir pada hari yang sama, dengan bulan yang sama di tahun yang sama, tetapi kami bersumpah untuk mati di hari yang sama dengan bulan yang sama di tahun yang sama". Itu adalah kalimat klasik sensasional dalam Sumpah Persaudaraan antara Liu Bei, Guan Yu dan Zhang Fei selama era Three Kingdoms. Tidak ada yang mengalahkan persahabatan dan persaudaraan kuat mereka selama perang pada Dinasti Han.

Mengalahkan Lu Bu, berkelana ribuan mil, meratakan Jembatan Changban, membalaskan dendam Sunwu. Semua ini adalah hal-hal besar yang telah dicapai oleh ketiga saudara itu. Kamu dapat mencari teman

seperjuangan untuk membentuk aliansi dan bertempur bersama-sama.

Setelah membentuk Aliansi, kamu dapat memperoleh Skill aliansi, berbagi EXP antara anggota aliansi dan menghadapi situasi khusus yang hanya dapat terjadi dalam aliansi. Bagian terpenting dari aliansi adalah dapat merasakan hubungan persaudaraan.

Setelah kamu mencapai level 25, jika kamu adalah seorang Clan Leader maka kamu dapat membentuk sebuah Legion. Bicaralah kepada Officer Huangpu Yan di Chang'an dan pilih "Form Legion" untuk membentuk legionmu sendiri. Sama seperti saat membentuk Clan, masukkan nama yang valid dan bayar 5 gold sebagai biaya pembuatan Legion.



Blade and Soul

A Healthy Soul Resides Within A Healthy Mind And Body...

Hyun-Tae Kim adalah sebuah nama yang sudah sangat populer dalam kalangan *otaku* dan gamer. Ia adalah seorang ilustrator kebangsaan Korea, yang telah menciptakan beragam desain karakter untuk game-game populer seperti *Magna Carta*, *War of Genesis*, dan lain sebagainya. Hyun-Tae Kim akhirnya membawa keahlian desain dan ciri khas penggambarannya ke dalam proyek game online terbaru yang paling ditunggu-tunggu, yakni game "Blade & Soul". Game ini adalah salah satu game online yang dipenuhi informasi detail, struktur bangunan unik, *lore* cerita yang epik, dan tentu saja tampilan karakter-karakter ciri khas Hyun-Tae Kim yang *kheren*. Blade & Soul diklaim

oleh pihak developer sebagai salah satu game online yang paling original dengan sistem permainan yang diharapkan bisa membawakan terobosan baru dalam dunia online.

Hal yang tidak bisa disangkal kalau grafik dan desain karakter menjadi salah satu faktor paling penting dalam sebuah game, terutama dalam dunia permainan online. Hal ini berlaku pula untuk Blade & Soul. Berkat hasil karya Hyun-Tae Kim, desain karakter game ini menjadi salah satu daya tarik utama dengan menampilkan karakter yang penuh pesona, memiliki bentuk tubuh seperti seorang model, dan tentu saja tampil dengan beragam variasi kustomisasi yang sesuai dengan selera pemain.

Secara keseluruhan, grafik permainan Blade & Soul tampil dengan gaya oriental, penuh animasi, dan khusus di desain untuk pemain yang suka dengan budaya Jepang seperti anime, *cosplay*, dan sebagainya.

CLASSES AND SKILLS

Blade & Soul menampilkan empat jenis ras karakter yang bisa dimainkan, yaitu: Jin, Gon, Lyn, dan Kun. Ras Kun tampil spesial karena ras ini hanya menampilkan karakter-karakter cewek saja. Cukup aman untuk mengatakan bahwa penampilan karakter dalam game ini memang sengaja di desain untuk memanjakan mata pemain, terutama untuk kalangan pemain *cowok*. Dengan tubuh yang seksi dan pakaian



yang cukup menggoda, karakter-karakter Blade & Soul tampil bagaikan figur manusia sempurna yang menjadi impian para gamer atau *otaku*. Jika kalian menganggap TERA Online penuh dengan cewek dan cowok seksi, bisa dikatakan kalau Blade & Soul menampilkan level keseksian setingkat lebih tinggi.

Blade & Soul menampilkan delapan jenis *class*; sebagian *class* hanya tersedia untuk ras karakter tertentu. *Class-class* yang sudah dipastikan untuk sekarang ini adalah: Blade Master, Force Master, Kung-Fu Master, Destroyer, dan Assassin. Setiap *class* menyediakan gaya permainan yang berbeda dengan kemampuan spesial yang unik, sepias sistem *class* Blade & Soul mempunyai kemiripan dengan permainan TERA Online atau game yang sejenis. Sebagai contohnya, *class* Assassin menggunakan bayonet

sebagai senjata utamanya. Dalam pertarungan, fokus seorang Assassin adalah menyerang-balik serangan musuh, serta menghindar dan menangkis. Taktik ini sebenarnya sangat berguna dalam menghadapi *mob*, di mana sang Assassin dapat menyerang beberapa target sekaligus. Kung-Fu Master adalah tipe *class* yang efektif digunakan sebagai *class tanker*, atau bahkan *class DPS*. Mereka menggunakan tangan dan kaki besi yang bisa melancarkan serangan mematikan.

Blade Masters adalah kelas yang dirancang untuk menghadapi *mob* berjumlah banyak, tapi hanya perlu menarget satu sasaran untuk melancarkan serangan AOE DPS untuk menghajar seluruh kerumunan. Atau, seorang Blade Master juga dapat menggunakan serangan *aerial juggle* untuk serangan jarak menengah. Sementara itu Force Master tampil

sebagai *class* yang ahli menggunakan *magic* dalam game ini. Mereka bisa menggunakan serangan jarak dekat dan jauh sesuai dengan situasi pertarungan. Force Master juga dapat menghentikan gerakan musuh untuk sementara waktu, dan pada saat yang bersamaan menyediakan waktu supaya mereka bisa melancarkan serangan *magic* terkuatnya.

Class terakhir yang berfungsi sebagai *tanker* utama adalah Destroyer. Gerakan mereka lambat, tapi serangan mereka sangat kuat berkat kemampuan *demon* yang mereka gunakan. Jadi, kekurangan mereka dalam hal kecepatan diimbangi oleh kemampuan mereka melancarkan serangan *demonic*, termasuk gerakan yang dapat memenggal kepala musuh dengan menggunakan senjata *demon scythe*.

CLOSING WORDS

Pada akhirnya Blade & Soul mempunyai potensi besar dengan alur cerita, kualitas grafik, dan sistem permainan yang solid. Berkat mekanisme permainan yang dikemas dengan rapih, Blade & Soul menjadi sebuah game online kualitas tinggi yang patut untuk dicoba.

Neko

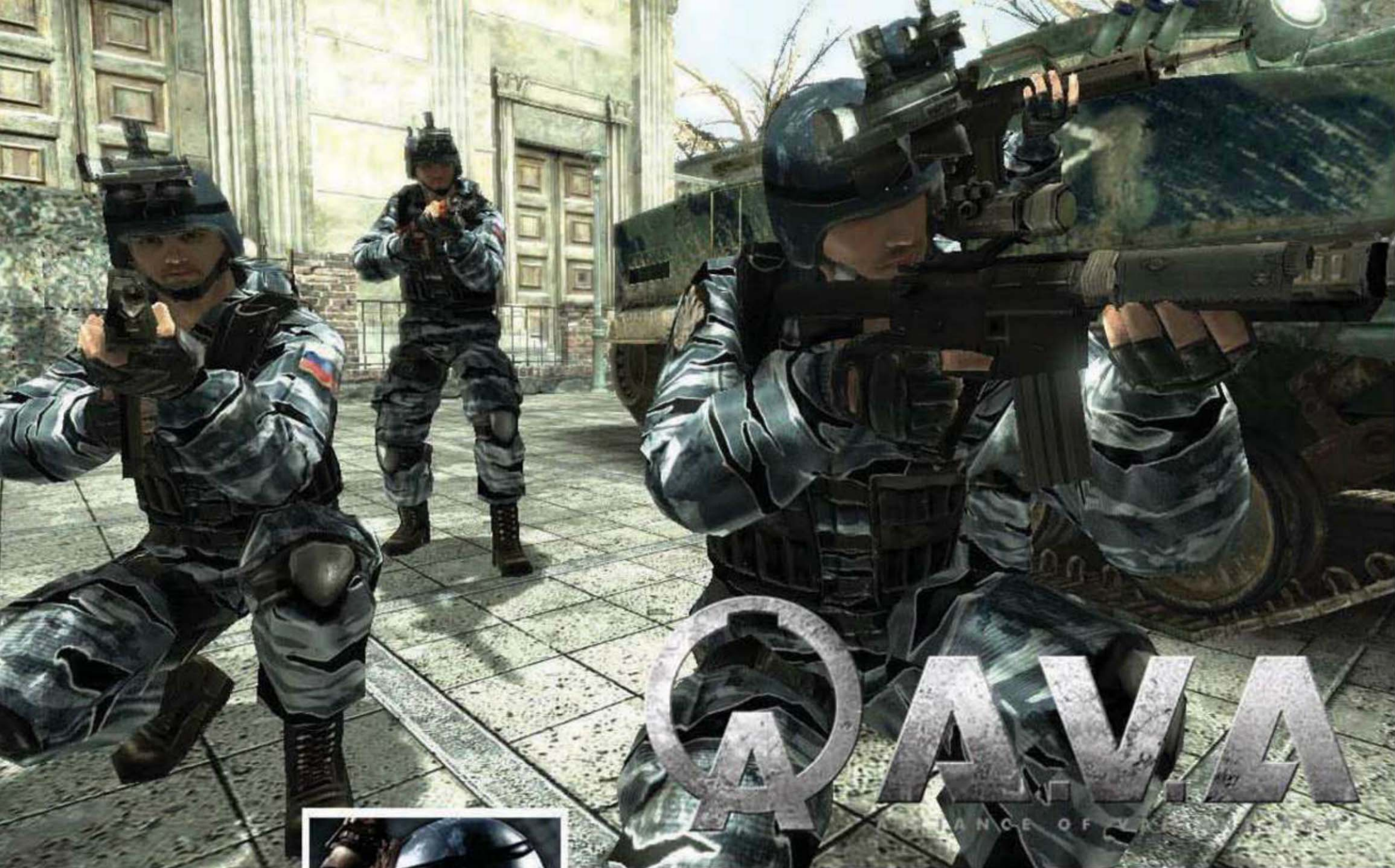
Bikin karakter cewek super seksi...
Dan jadi Destroyer biar tampang serem abis!!

info4 gamer

Alur cerita game ini bergerak maju setiap kali pemain menyelesaikan quest dan berpetualang. Dan sebaliknya, alur cerita juga ikut mendorong perkembangan karakter.



Buat kalian yang mesum, Blade & Soul mungkin terlihat sangat seksi, baik cewek atau cowok :D Tapi buat kalian seorang gamer, Blade & Soul ternyata cukup keren dan sangat menghibur...



Alliance of Valiant Arms "Real E-Sport FPS Game"

Alliance of Valiant Arms, merupakan game dengan genre hardcore FPS

besutan publisher Asiasoft yang dapat dimainkan di 6 negara (Indonesia, Malaysia, Singapore, Vietnam, Philipine dan Thailand) untuk regional South East Asia (SEA). Dengan dibentuknya server AVA SEA, memungkinkan para pemain dapat bermain bersama dengan banyak orang dari berbagai Negara di Asia Tenggara sehingga membuat game ini menjadi salah satu game E-sport yang bergengsi.

Apa itu E-Sport?

E-Sport merupakan singkatan dari Electronic Sport atau merupakan sebuah bentuk profesionalisme nyata dari para gamers yang dituangkan ke dalam sebuah pertandingan untuk berkompetisi baik ditingkat lokal maupun internasional dan memperebutkan gelar sebagai yang terbaik dalam bidangnya. Kini AVA akan hadir ke Indonesia dengan menyajikan E-Sport yang sesungguhnya bagi para pemain dengan memberikan berbagai

macam pertandingan tingkat dunia, untuk itu khusus pada edisi kali ini AVA akan memperkenalkan tournament Internasional pada tahun 2012 ini.

1. Super League Tournament 2012

Super League yang akan diadakan pertama kali oleh Asiasoft pada tahun 2012 ini merupakan pertandingan Internasional dengan mode Escort yang akan mengundang tim-tim juara dari beberapa Negara untuk mendapatkan predikat sebagai "Escort Mode World Champions".

2. Asiasoft All*Star Battle 2012

Asiasoft, sebagai salah satu publisher game online terbesar di Asia Tenggara, menggelar 'Asiasoft All*Star Battle' yang rutin diselenggarakan tiap tahun sejak tahun 2008.

Asiasoft All*Star Battle itu sendiri merupakan suatu ajang festival game dimana terdapat kompetisi dengan konsep E-Sport, yang menyuguhkan pertandingan puncak untuk game-game yang dirilis oleh Asiasoft yang kemudian nantinya akan dikirim kembali untuk mengikuti pertandingan dunia pada setiap cabang game yang dimainkannya.

Setiap tim/clan dari tiap negara dimana Asiasoft berdiri memiliki kesempatan untuk mengikuti ajang tahunan paling



bergengsi dari Asiasoft tersebut.

ASBT (Asiasoft All*Star Battle Tournament) yang telah dilaksanakan pada 23-24 Juli 2011 di MCC Hall The Mall Department Store, Ngamwongwan, salah satu mall utama di kota Bangkok. Asiasoft Indonesia juga mengirimkan wakilnya dari Treu Gaming untuk mengikuti tournament game AVA (Alliance of Valiant Arms) pada tournament bertajuk 'PlayFPS International Heroes' yang diikuti oleh 8 tim FPS terpilih dari 6 negara berbeda (Indonesia, Malaysia, Philipine, Singapore, Vietnam dan Thailand).

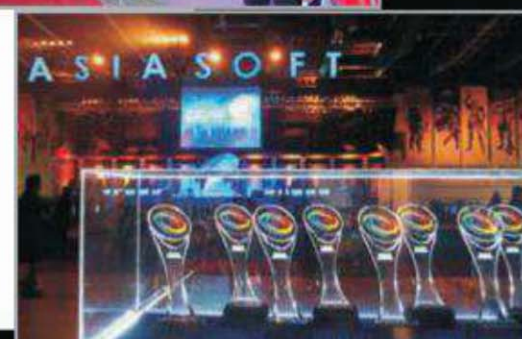
3. leSF (International e-Sport Federation) "AVA World Championship 2012"

International e-Sport Federation (leSF)

merupakan promotor partner penyelenggara Tournament Internasional tingkat dunia yang berbasis operasi di Korea (<http://ie-sf.org>). Yang merupakan OFFICIAL Promotor Event game Internasional berpengalaman dari berbagai game. Pada tahun 2009 AVA (Alliance of Valiant Arms) bergabung bersama leSF untuk mengadakan Exhibition Match yang diikuti 3 Negara besar yaitu

Amerika, Korea dan Jepang. Sedangkan untuk mode permainan yang dipertandingkan pada saat itu adalah Escort Mode. Berikut suasana kemeriahan AVA's Exhibition Match di leSF Event 2009: Dengan sistem tournament professional, promotor Internasional yang kompeten dibidangnya dan pengalaman menjadi publisher selama 11 tahun, AVA akan memberikan kompetisi dan nuansa e-Sport yang sesungguhnya bagi para pemain professional. Meskipun launching untuk Indonesia di tahun 2012 ini, game ini layak untuk kita tunggu. Sudah siapkah anda menjadi Professional Gamers yang sesungguhnya..? Ayo siapkan tim anda dan ciptakan sejarahmu sendiri. Now or Never..!!

We Are e-Sport



First To Conquer Event **WINNER !**



AERIS

Lord Marshall: Arturions
Archon: - LayfonAlseif
- Gavril
- Oryn



AEROS

Lord Marshall: Lawrent
Archon: - VahnJr
- Ragnhildr
- Monn



IGNIS

Lord Marshall: KingThanatos
Archon: - Amahsiv
- Colette
- Mirene



GALPAR

Lord Marshall: Moraki
Archon: CoplyCorpz



TERRA

Lord Marshall: Grd SangHyang
Archon: - Catherine
- Memphisto
- LadyValenSha



aika.playpark.web.id



<http://www.facebook.com/AIKA.Indonesia>



<http://www.twitter.com/komunitasAIKA>

Requiem: Bloodymare

Ragnarok this ain't... And that's putting it mildly...

Nama Gravity rasanya sudah tidak asing lagi di telinga gamer Indonesia. Developer dari Korsel ini adalah perusahaan di balik salah satu MMORPG paling populer di Indonesia (sekaligus salah satu online game terbaik pilihan pembaca GameStation). Apalagi kalau bukan Ragnarok Online. Tapi jika kesan dan nuansa RO adalah petualangan ceria di dunia penuh warna di mana dungeon paling kelamnya pun masih terasa *fun*, ada pula satu lagi produk Gravity yang tema utamanya kekerasan dan horor. Judulnya saja sudah penuh nuansa gelap dan sadis - Requiem: Bloodymare.

AND BLOOD SHALL FLOW...

Requiem: Bloodymare, alias Requiem: Memento Mori, adalah salah satu MMORPG

pertama yang memperoleh rating M, alias 17+ karena tingkat penggambaran kekerasannya. Sama seperti praktis MMORPG lainnya, kita akan berkelana di dunia yang penuh dengan berbagai monster. Tapi tidak seperti kebanyakan (atau praktis semua) MMORPG lainnya, dalam Requiem: Bloodymare, daratan akan diwarnai genangan darah - dan begitu pula dengan karakter dan senjata kita, yang akan selalu bersimbah darah segar. Dan memang, tekstur darah dalam game ini menampilkan detail yang sangat tajam dan juga sangat *eye-catching*.

Sementara itu, tema horor Requiem: Bloodymare benar-benar dihidupkan di waktu malam. Jadi, mulai dari pukul 23:00 sampai 02:00 (waktu *in-game*), dunia permainan akan



berubah. Di rentang tengah malam ini, monster-monster baru - yang disebut Nightmare Monsters - akan mulai berkeliaran. Selain tampak lebih mengerikan, mereka juga lebih kuat dan ganas. Sebaliknya, drop yang bisa kita dapat dari makhluk-makhluk malam ini juga jauh lebih menggiurkan, sehingga risiko menghadapi tantangan yang lebih berat ini sepadan dengan reward-nya. Apalagi mengingat bahwa di jam-jam Nightmare ini, penalti *experience* jika kita mati sedikit lebih ringan. Dan terakhir, sebagian *quest* yang sedang kita jalani akan berubah di malam hari.

BEASTS, AND... DNAS?

Selain lewat *class* dan *race*, pengembangan karakter kita dalam game ini masih bisa



info4gamer

Dalam Requiem: Bloodymare ada 4 race, yang masing-masing menampilkan dua class.

Masing-masing class kemudian dapat dikembangkan menjadi satu dari dua pilihan advanced class. Jadi total ada 16 pilihan class...



Sama seperti di R0, salah satu masalah utama di Requiem: Bloodymare itu tampilan armor-nya kurang variatif... Tapi setidaknya gayanya lumayan "menarik"... ^^

yang dengan enteng dapat membabat lusinan *mob* tanpa basa-basi - sempurna sebagai solusi darurat di kala terdesak. Tentu saja mendapatkan dan menggunakan fitur ini tidak seenteng itu.

Setiap pemain dapat memiliki hingga tiga Possession Beast. Untuk mendapatkan Beast selain yang kita dapatkan melalui quest *Forgotten Relics*, kita harus mengumpulkan Possession Beast Pieces yang hanya akan di-drop oleh beberapa Nightmare Monster level 32 atau ke atas. Tidak ada yang bilang prosesnya akan mudah, *toh?*

The Sights of Your Nightmare
Sayangnya dalam hal presentasi, ada hal-hal yang agak mengganggu mimpi buruk pemain...

Di satu pihak, kualitas visual Requiem: Bloodymare patut

diacungi jempol. Nuansa *creepy* dalam penggambaran dunia tempat kita berpetualang juga tepat sasaran. Lebih hebatnya lagi, MMORPG yang satu ini bisa dijalankan dengan cukup lancar di PC-PC lama dengan spesifikasi hardware yang agak kuno. Namun untuk bagian *audio*, sayangnya, Requiem: Bloodymare benar-benar menjadi mimpi buruk untuk telinga pemain karena *sound*-nya terasa sangat kurang.

In Closing

Meski tidak terlalu "wah", ada cukup banyak fitur unik yang dapat membedakan Requiem: Bloodymare dari MMORPG lainnya. Jadi, moga-moga saja ada operator lokal yang dapat menghadirkan Requiem: Bloodymare di Indonesia.

Kuma

Jelas bakal hunting pas Nightmare.. Kapan lagi ada MMO Survival-Horror?

diperluas lagi berkat sistem DNA. Pada dasarnya DNA karakter adalah *upgrade* pasif untuk salah satu skill kita, yang dapat membantu kita membentuk *build* yang ideal. Sebagai contoh, ada DNA untuk meningkatkan HP recovery pada spell Lesser Heal milik class Templar - kemudian ada pula DNA yang dapat mengurangi tingkat konsumsi MP-nya, atau mengurangi *casting time*-nya. Sayangnya, tidak semua skill dapat di-upgrade dengan DNA, dan tidak ada DNA untuk skill milik *advanced class*.

Dan sampailah kita pada sistem yang boleh dibilang merupakan fitur terbaik Requiem: Bloodymare, yaitu Possession Beast. Intinya, setelah mendapatkan Possession Beast kita dapat berubah menjadi monster menakutkan



There is Nothing Better Than Pursuing Your Dreams...

Howling Sword memiliki sistem *free-to-play*, memiliki tampilan visual seperti *anime* melalui desain karakter dan pewarnaan dunianya. Menurut ceritanya, manusia telah menjadi angkuh di mana nafsu dan kekacauan yang mereka timbulkan telah membangkitkan kembali peradaban kuno terlarang terakhir yang menjadi poros kehancuran. Untuk menghentikan mereka, sinar dari Gaia membangkitkan kekuatan baru dalam diri para pahlawan. Gamer akan berperan sebagai salah satu jagoan ini dengan misi mengalahkan para Reymment yang telah dibangkitkan kembali oleh kekuatan peradaban kuno tadi.

Meet The Characters

Pemain dapat memilih satu dari empat karakter utama. Sayangnya pemain tidak dapat merubah penampilan karakter dan memilih jenis class yang diinginkan. Hal ini dibuat karena sistem permainan yang



dinamai Scenario Quest, yang mendorong player untuk mengikuti alur cerita setiap karakternya. Empat karakter utama itu

info4gamer

Scenario Quest berfungsi bagaikan sebuah "campaign" untuk tiap karakternya. Sistem ini membuat Howling Sword punya beragam alur cerita yang berbeda tergantung dari pilihan karakter pemain.



adalah: Alfonso, Chris, Merlin, dan Ruinell. Game ini mengutamakan kombinasi sistem Combo Skill dan Transformation System untuk menampilkan pertarungan penuh aksi.

First Impression

Mekanisme game Howling Sword mempunyai fokus pada pengalaman bermain yang menghibur. Game ini sengaja didesain dengan kebutuhan spek komputer yang rendah, supaya semua kalangan pemain dapat menikmati game ini. Sistem permainan Howling Sword tampil sederhana dan mudah untuk dikuasai. Dengan visual grafik yang imut dan desain karakter anime, game ini cocok dimainkan untuk semua kalangan.

Neko

Awalnya sih niat milih jadi Gunslinger, Ujung-ujungnya tewas dibantai mob...

PC
ONLINE GAME

GRAND CHASE CHAOS

NEW SERVER

ERYUELL

5 JANUARI 2012 - 31 MARET 2012

Mainkan Grand Chase Indonesia dan Menangkan Hadiahnya!

1



Blackberry
Dakota 9900

1



Razer
BlackWidow

1



Razer
Chimaera

20



Property Spell Scroll
(5 buah)

100



Voucher
@ 20,000 MI-Cash

DAFTAR
GRATIS
STEP. 1

INSTALL
GRATIS
STEP. 2

MAIN
GRATIS
STEP. 3

Kamu bisa mendaftar di member.megaxus.com

1 ID MEGAXUS BERLAKU UNTUK SEMUA GAMES

grandchase.megaxus.com

Megaxus Infotech © 2012. All Rights Reserved.
Grand Chase™ are trademarks of KOG Studio. ALL RIGHTS RESERVED.



KOG'

www.facebook.com/megaxusinfotech

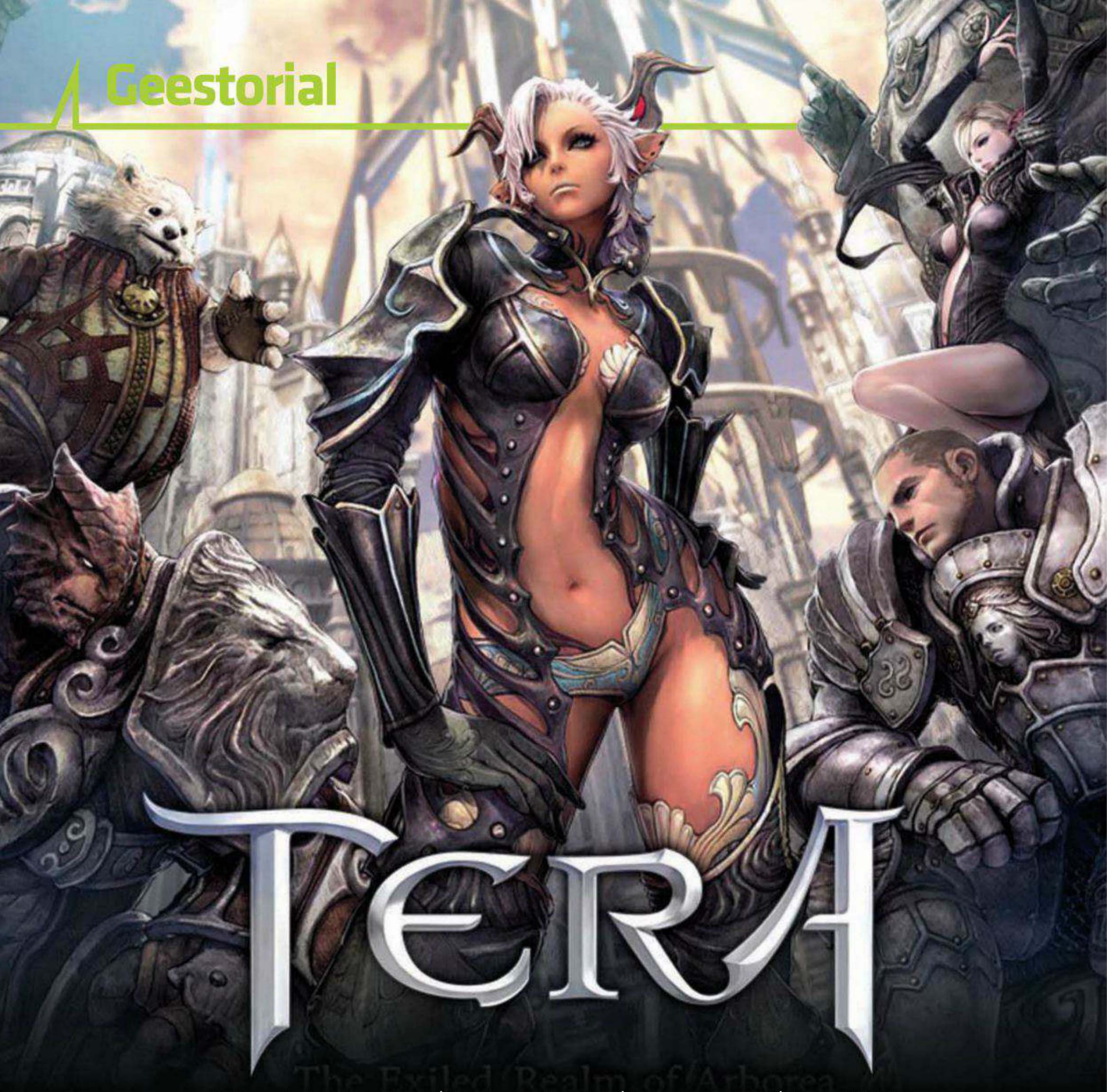
www.facebook.com/grandchase

www.twitter.com/megaxusinfotech

www.twitter.com/grandchaseindo



Dapatkan DVD Gratis di :
order.megaxus.com



Publisher: En Masse Entertainment | **Developer:** Bluehole Studio | **Genre:** Action MMORPG | **Release:** Q1 2012

Yeah, the Elin in Tera Online are a bit tsundere..!

Tera Online, atau dikenal juga sebagai "The Exiled Realm of Arborea", adalah game terbaru yang dikerjakan oleh Bluehole Studio. Tera Online sekarang ini sudah rilis khusus untuk wilayah Korea, sedangkan versi Amerika baru akan rilis untuk pada menjelang pada kuartal pertama di tahun ini. Untuk sebuah game online baru, Tera Online tampil tidak seperti pada umumnya. Pihak developer berusaha menegaskan kalau Tera Online adalah sebuah game *action-rpg* yang penuh dengan aksi dan interaksi antar

pemain, bukan hanya sekedar membereskan quest dan sibuk "grinding" seperti game online lain pada umumnya.

Bluehole Studio menjelaskan kalau Tera Online memiliki sistem pertarungan yang sangat berbeda dari game online tradisional. Game ini lebih mengutamakan sebuah irama pertarungan yang cepat dan membutuhkan reaksi spontan dari pemain, persis sebuah game action yang sesungguhnya. Selain dari sistem pertarungan, Tera Online juga

menampilkan beragam inovasi permainan yang baru, sementara masih juga mampu mempertahankan segala fitur-fitur permainan online tradisional yang terbukti disukai para penggemarnya.

Satu hal yang perlu diperhatikan adalah game ini berusaha untuk merubah formula game online, tepatnya pada sistem permainan yang selama ini tampil monoton dan sudah terlalu jenuh. Dengan konsep yang baru, Tera Online berharap bisa merubah dilema ini.



Lore: How Tera Began

Dunia Tera dimulai masa milenya yang lalu ketika dua Titan yang bernama *Arun* dan *Shara*, bertemu dalam dunia hampa. Untuk alasan yang tidak pernah diketahui, kedua Titan ini tertidur dan mulai membentuk dunia Tera dalam kehampaan tersebut. Jika kalian melihat peta dunia Tera, maka pemain akan menyadari kalau tubuh *Arun* dan *Shara* membentuk dua kontingen utama, yang menjadi setting utama dari permainan game ini. Waktu terus berjalan, dan lambat laun aneka lingkungan seperti padang pasir, dataran pegunungan, sungai, dan perhutanan mulai bermunculan diatas tubuh *Arun* dan *Shara*. Dan kedua titan tersebut terus melanjutkan tidur mereka.

Bahkan untuk seorang dewa, *Arun* dan *Shara* juga dapat bermimpi dalam tidur mereka. Setiap kali mereka bermimpi, maka mimpi-mimpi tersebut akan menjadi realita sesungguhnya. *Arun* dan *Shara* pun mulai menciptakan kehidupan dari mimpi-mimpi mereka. Pada awalnya mereka menciptakan para dewa dan beragam jenis makhluk hidup yang menjadi penghuni dunia Tera. Namun akibat persaingan antara para dewa, terjadilah peperangan besar yang ikut melibatkan seluruh makhluk hidup.

Hasil dari peperangan ini membuat sebagian dewa tewas terbunuh, tertangkap, atau menghilang dari kehidupan. Dan ketika awal permainan Tera dimulai, seluruh ras makhluk hidup yang tersisa akhirnya saling bersatu untuk memulai masa depan yang baru.

did you know?



Apakah kalian tahu sebuah game yang berjudul "Xenoblade"? Game ini rilis untuk console Wii dan menggunakan setting dimana dua titan yang memiliki kekuatan dashyat, saling bertarung satu sama lain, dan pada akhirnya tewas membentuk dunia Xenoblade. Pemain sama-sama tinggal di atas tubuh kedua titan tersebut, persis seperti setting permainan Tera Online...

Jika pemain tidak mampu bertahan hidup di dunia Tera, maka sisi kegelapan akan menghancurkan *Arun* dan *Shara*, dan mimpi pun akan berakhir untuk semuanya...

Slicing Through Tera

Pada generasi sekarang ini rasanya sulit untuk menemukan sebuah game online yang mampu mempertahankan kualitas grafik dan sekaligus sistem permainan yang solid. Biasanya developer sengaja menurunkan kualitas grafik demi fitur permainan yang lebih kompleks, atau sebaliknya. Namun berbeda dengan Tera Online, Bluehole Studio bertekad untuk tetap mempertahankan kedua hal ini tanpa harus mengorbankan salah satunya. Mungkin ini sebabnya mengapa komunitas gaming banyak yang terkesan dengan apa yang telah disajikan oleh Tera Online sampai sekarang ini.

Sebagai permulaan, dunia permainan Tera Online tampil sangat menawan. Game ini menggunakan Unreal

Engine 3 secara maksimal dan berhasil menciptakan sebuah dunia permainan yang penuh visual efek, desain karakter, panorama lingkungan, dan struktur bangunan yang memanjakan mata pemain. Kustomisasi karakter dalam game ini tampil cukup kompleks, semua karakter "manusia" dalam game ini tampil bagaikan seorang supermodel lengkap dengan berbagai "kosmetik" yang beraneka-ragam. Sedangkan untuk karakter yang bukan manusia (*Baraka* atau *Amani* misalnya), mereka juga tampil keren dan memiliki penampilan yang unik tersendiri. Gaya visual dan desain karakter dalam Tera Online lebih bergaya "anime" daripada desain karakter-karakter game barat pada umumnya, hal ini mungkin kurang begitu disukai untuk mereka yang gemar dengan desain karakter versi barat.

The Beauty of Battle

Sampai sekarang sudah banyak game fantasi online yang berusaha menampilkan terobosan baru. Tetapi bahkan game-game seperti *Aion* atau *Rift* pun masih belum bisa mewujudkan impian tersebut. Kebanyakan game online sekarang ini selalu tampil monoton, dengan sistem pertarungan yang sama, dan malah membuat pemain sibuk ber-"grinding"-ria. Oleh karena hal ini, Bluehole Studio memilih untuk menampilkan inovasi baru dalam elemen MMO yang tidak pernah berubah sampai sekarang ini, yaitu mekanisme pertarungan tersebut.

Secara garis besar, mekanisme pertarungan Tera Online menyerupai game action yang biasa kita temui di console. Game ini tidak menampilkan sistem auto-aim, sebaliknya pemain



diberikan kontrol penuh atas karakter yang digunakan, bahkan termasuk kedua tangan karakter tersebut. Hal ini secara efektif menghadirkan level pergerakan yang baru dalam sistem permainan online. Sebagai contohnya: Seorang Warrior dapat menggunakan perisai di tangan kiri, dan sebilah pedang di tangan kanan. Sedangkan class setipe Mage dapat menggunakan dua spell yang berbeda di kedua tangan mereka.

Setiap karakter melancarkan serangan ke arah yang mereka hadapi. Hal ini artinya akurasi dan timing berperan besar dalam pertarungan. Pemain tidak bisa hanya sekedar "klik dan menunggu karakter mereka membunuh

musuhnya secara otomatis", tetapi harus memerhatikan gerakan musuh dan arah serangan yang akan dilakukan. Hal ini berlaku untuk semua tipe class karakter:

Seorang Warrior harus pintar-pintarnya "berdansa" dengan musuh, termasuk menghindar, bertahan, dan melakukan serangan balik.



Sedangkan tipe karakter yang menggunakan serangan jarak jauh harus memerhatikan arah serangan dan senantiasa waspada memantau situasi pertarungan. Dan terakhir, untuk tipe karakter yang *supportif* (Healer misalnya), bersiap-siaplah untuk berlari-lari, menghindari serangan, membantu teman, dan senantiasa diteriaki minta tolong dari segala arah...

Seperti yang kalian bayangkan, sistem pertarungan Tera Online akan berdampak besar dalam sistem pertarungan PvP. Bertarung dengan pemain lain tidak hanya sekedar adu "level" dan "equipment" yang digunakan, tetapi sekaligus menguji konsentrasi, skill, dan keahlian bermain.

Chain Skill

Variasi skill dan spell dapat digunakan dengan bantuan tombol-tombol pada keyboard, namun



interaksi ini tidak hanya terbatas disini saja, pemain dapat menggunakan fitur "Chain Skill" dengan menekan tombol [spacebar] pada waktu yang tepat untuk melancarkan serangan beruntun yang mematikan.

Boss "Angry" Mode

Tera Online menampilkan sebuah fitur yang cukup unik dalam pertarungan melawan boss monster. Pada saat-saat tertentu dalam pertarungan, semua boss akan memasuki mode di mana mereka menjadi lebih berbahaya: damage mereka menjadi lebih besar, dan gerakan mereka menjadi lebih cepat. Jika pemain gagal bertahan atau tidak bisa menghindari serangan ini, dapat berakibat kematian yang sangat cepat.

Neko

kejepit antara Lancer dan Sorcerer, yang satu minta mundur, satunya lagi minta maju...

Hands-On With Tera

Fokus utama Tera Online memang terletak dalam mekanisme pertarungan, tetapi bukan berarti kalau game ini tidak menampilkan fitur-fitur lainnya yang menarik. Kustomisasi juga menjadi bagian utama dari permainan game ini. Pemain dapat memilih satu dari tujuh race karakter yakni: Baraka, Human, High Elves, Amani, Castanic, Elin, dan Popori. Race Baraka dan Popori hanya tampil sebagai karakter cowok, sebaliknya race Elin hanya tampil sebagai karakter cewek. Sedangkan sisa race lainnya pemain dapat bebas memilih gender cowok atau cewek.

Setelah memilih race favorit dan menentukan penampilan karakter, kalian harus memilih tipe class yang tersedia. Tera Online menampilkan delapan tipe class yakni: Warrior, Berserker, Lancer, Mystic, Priest, Slayer, Archer, dan Sorcerer. Sehubungan dengan sistem pertarungan yang inovatif, masing-masing class memiliki keterampilan unik dan gaya permainan yang berbeda-beda. Selain dari ini, fitur-fitur lain seperti

Crafting, Enchanting, Upgrade, PvP, Guild, dan Political System ikut menjadi bagian utama dari keseluruhan permainan Tera Online.

Tera Online mempunyai potensi besar untuk menjadi salah satu game online terbaik saat ini. Selain mekanisme pertarungannya, Tera Online mungkin tidak menampilkan inovasi baru yang belum pernah terlihat sebelumnya. Tetapi game ini mempunyai daya tarik utama berupa konsep permainan dinamis, dan kualitas grafik yang sangat menawan.

Sebagian pemain mungkin berpendapat kalau grafik bukanlah segalanya. Tetapi dalam kasus Tera Online, game ini mampu membuktikan bahwa kualitas grafik dan permainan dapat berpadu dengan sempurna. Tera Online akan segera hadir di wilayah Amerika dan Eropa dalam waktu dekat... Jangan kuatir, untuk mereka yang ingin mencari nuansa baru permainan online, game ini dijamin tidak akan mengecewakan. Pertanyaan terakhir hanya "Dapatkah Tera Online menghadirkan komunitas yang menghibur?".



TERA Classes System

Selain dari kustomisasi karakter dan pemilihan race, pemain dapat memilih tipe class yang sesuai dengan gaya permainan. Jika melihat tulisan di atas kertas, nama-nama class yang disediakan tidak berbeda jauh dengan tipe-tipe class game online pada umumnya. Namun berkat mekanisme pertarungan Tera Online, gaya permainan setiap class dalam game ini tampil berbeda dari biasanya.

Lancer

"Fearsome in battle, steadfast in defense."

Jika gaya permainan kalian adalah berdiri tanpa mengenal takut di hadapan musuh, menahan seluruh serangan musuh, dan senantiasa melindungi anggota grup, maka kalian mungkin terlahir sebagai seorang Lancer. Class ini memiliki tingkat pertahanan yang tinggi. Tugas seorang Lancer adalah menjadi ujung tombak dari anggota grup. Mereka menggunakan perisai dan tombak besar untuk menahan serangan musuh, demi menjaga keselamatan seluruh anggota. Class ini sangat berguna terutama dalam pertarungan melawan boss monster.

Warrior

"Swift blades for a swift defeat."

Untuk kalian yang merasa bangga jika karakter kalian berhasil melakukan serangan dengan damage terbesar, maka class ini sangat cocok untuk dimainkan. Warrior class mengandalkan berbagai macam kombinasi serangan dengan tujuan untuk menghasilkan damage sebesar mungkin, class ini lebih mengutamakan serangan yang agresif daripada pertahanan. Daripada bertahan, Warrior memilih untuk menghindari serangan musuh dengan skill "dodge" mereka. Seorang Warrior harus senantiasa aktif dalam pertarungan dan memastikan tidak ada musuh yang berhasil melarikan diri dari hadapannya.

Berserker

"Powerful, dominating axe-wielders."

Berserker tampil tidak seperti yang dibayangkan. Class ini murni hanya mementingkan untuk membunuh musuh dengan kerusakan sebesar mungkin. Berserker menggunakan kampak raksasa sebagai senjata utama dalam melawan monster. Mereka adalah seorang petarung sejati dan menjadi salah satu class yang menggunakan senjata paling kuat dalam game ini. Konsekuensi dari kekuatan mereka adalah gerakan yang lambat dan sulit untuk bertahan.

Archer

"Death from afar."

Archer adalah tipe class untuk mereka yang mengandalkan taktik, strategi, akurasi, dan timing. Meskipun terlihat sederhana, class Archer memiliki gaya permainan yang tidak mudah untuk dikuasai. Selain dari busur dan panah, Archer menggunakan berbagai macam perangkat untuk melawan musuhnya. Serangan mereka dapat menembus armor monster, meledakan musuh dari jarak jauh, atau menciptakan perangkat yang mematikan. Seorang Archer harus berpikir dua langkah lebih maju dalam pertarungan. Mereka yang telah menjadi seorang profesional Archer, mampu mengalahkan musuh bahkan sebelum musuh tersebut mengetahui keberadaan mereka.

Slayer

"Death on a sword's edge."

Antara Berserker dan Slayer, kedua class ini mempunyai kemiripan dalam gaya permainan. Kedua class ini sama-sama berusaha untuk membunuh monster secepat mungkin. Seorang Slayer mungkin tidak mempunyai damage serangan sebesar Berserker, ataupun pergerakan yang secepat Warrior. Tetapi mereka menggunakan sebilah pedang raksasa yang sangat efektif untuk membunuh banyak monster sekaligus.

Mystic

"Fighting healers, healing fighters."

Seorang Mystic menggunakan magic untuk summon pet, membantu anggota grup, dan memakai elemen untuk menghancurkan musuh-musuh mereka. Gaya permainan Mystic dalam berbagai macam variasi, mereka dapat bertarung di jarak dekat, menyembuhkan dan membantu teman mereka, menurunkan status dan kemampuan bertarung musuh, atau bahkan menggunakan magic aura yang mempengaruhi seluruh anggota grup. Mereka juga tampil sebagai class yang mempunyai kemampuan untuk menghidupkan kembali anggota grupnya yang tewas dalam pertempuran.

Sorcerer

"Focused intellect and raw killing power."

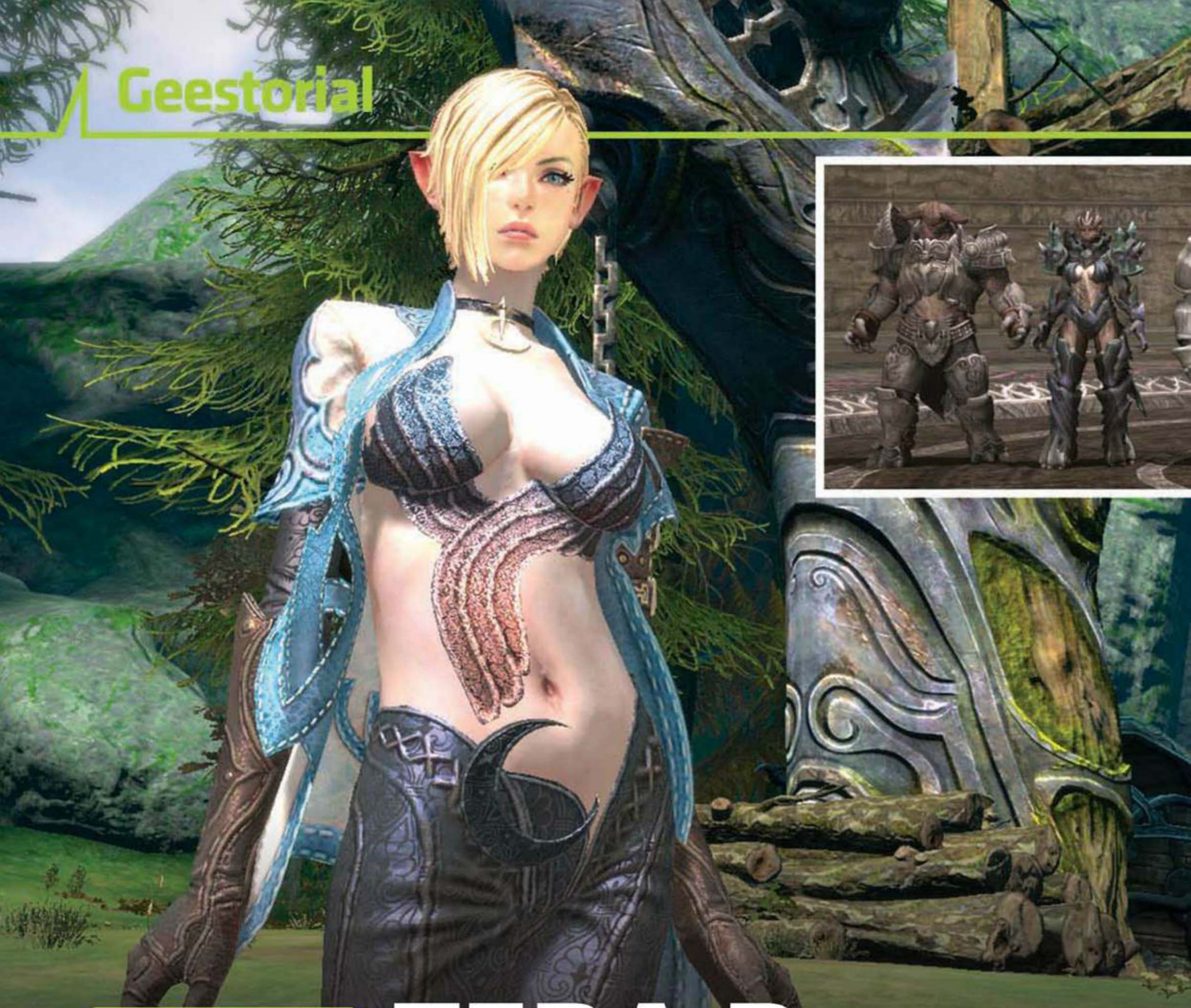
Sorcerer tampil sebagai salah satu class dengan damage terbesar berkat kemampuan magic yang dimilikinya. Mereka menggunakan sepasang "arcane disc" yang dipakai sebagai medium untuk melancarkan serangan elemen yang mematikan. Mulai dari bola api, pedang es, sampai dengan lingkaran energi yang mematikan, Sorcerer mempunyai kemampuan untuk mengendalikan jalannya pertarungan dengan kombinasi magic-magic yang dikuasainya.

Priest

"Uniting the strength of gods and mortals."

Persis seperti game online pada umumnya, Priest tampil sebagai class yang tidak mudah untuk dikuasai, tetapi sekaligus menjadi class yang dicari-cari oleh banyak orang. Priest menjadi salah satu class paling penting setelah Lancer dalam anggota grup. Seorang Priest memiliki beragam jenis keterampilan, mulai dari skill-skill untuk membunuh musuh secara solo, sampai dengan kemampuan untuk membantu seluruh anggota grup dalam situasi perang yang paling berbahaya. Pada umumnya dalam permainan Tera, kombinasi peranan Priest dan Lancer akan berpengaruh dalam kemenangan melawan boss monster.





The Seven Race Of Tera

Ketujuh race dalam Tera Online telah saling bergabung membentuk sebuah federasi kesatuan yang bernama "Valkyon Federation". Federasi ini memiliki komitmen untuk menciptakan kerjasama antar tim dan menjalin persahabatan dengan orang-orang yang terlibat dalam sejarah perang masa lalu. Perang yang berkepanjangan di masa lalu telah melukai dunia Tera lebih besar dari yang dibayangkan, namun generasi sekarang percaya kalau saat ini adalah waktu yang tepat untuk menyembuhkan luka, dan menantikan harapan baru untuk masa yang akan datang. Tujuan utama Valkyon Federation adalah menghadapi serangan musuh baru yang disebut sebagai "Argon", yang bertujuan menghancurkan dunia.

TERA Races

Amani

"Honorable and ferocious defenders of freedom"

Bangsa Amani diciptakan oleh dewa Amarun, mereka adalah ras yang tangguh sebagai seorang prajurit. Akibat perang antar dewa di masa lalu, ras Amani menjadi lemah dan berhasil diperbudak oleh kaum Giant. Namun pada akhirnya mereka berhasil dibebaskan berkat pertolongan dewa Kaia, Lok, dan secara tidak langsung mendapat bantuan dari bangsa Castanic. Orang-orang Amani dengan cepat mempelajari harga sebuah kerjasama, mereka pada akhirnya bergabung dengan Valkyon Federation dan ikut terlibat perang melawan Argon. Kebanyakan Amani memiliki keahlian bertempur sebagai seorang prajurit di garis depan. Meskipun telah dibebaskan dari perbudakan Giant, Amani masih menaruh rasa tidak percaya kepada bangsa Baraka, yang merupakan keturunan langsung dari kaum Giant. Amani memiliki tempat tinggal di sebuah kota bernama Kaiator yang mendapat julukan "The Unbreakable Iron Jewel".





Baraka

"Preservers of knowledge, living in balance."

Baraka adalah ras keturunan langsung dari para Giant. Mereka diciptakan dari dewa Tithus dan menjadi salah satu bangsa yang paling lama menghuni dunia Tera. Di masa sekarang ini, ras Baraka memilih untuk berjalan di jalur yang lebih damai demi tujuan untuk mengejar ilmu pengetahuan. Meskipun mempunyai hubungan yang kurang baik dengan bangsa Amani, namun berkat federasi yang baru, kedua bangsa ini mulai bisa saling menerima satu sama lain.

Kehidupan seorang Baraka lebih dipenuhi dengan tujuan mencari pengetahuan sebanyak-banyaknya. Kebanyakan Baraka ahli dalam menggunakan magic dan telah berkeliling hampir ke seluruh penjuru dunia Tera. Pada masa kini, mayoritas Baraka memilih hidup nomad dan berusaha untuk memperkaya budaya mereka dengan mempelajari berbagai macam pengetahuan



Human

"The force that binds the federation."

Bangsa Human diciptakan oleh dewa bernama Gidd yang terlahir dari titan Arun. Hampir seperti seorang anak yang suka memberontak, bangsa Human generasi pertama menentang Gidd. Hal ini membuat Gidd mengutuk Human dan membuat mereka tidak memiliki tempat tinggal selama dua milenia, dan memaksa kaum Human untuk hidup sebagai kaum nomad mengelilingi dunia Tera. Pada generasi sekarang ini, Human menjadi perintis generasi baru yang bertujuan untuk menciptakan sebuah dunia dimana para ras lainnya dapat hidup bersama, sebagai seorang makhluk hidup yang setara, dan bukan dibatasi dengan perbedaan ras. Mayoritas ras Human memiliki berbagai macam keterampilan dan bisa memilih segala jenis profesi yang sesuai dengan keinginan.

High Elves

"Proud and powerful keepers of tradition."

Ratusan tahun yang lalu, bangsa Elf pernah menyerbu wilayah Human di Essenia. Namun pada akhirnya mereka dikalahkan oleh persekutuan Human, Amani, Baraka dan Popori. Kekalahan ini membuat bangsa Elf memiliki pandangan baru dalam kehidupan sosial dan generasi modern. Bangsa Elf dinilai sebagai bangsa yang sangat mementingkan kebudayaan tradisional, dan sekaligus dikenal sebagai bangsa yang pernah bertarung hampir melawan seluruh ras lainnya. Meskipun demikian, mereka memiliki sifat yang optimis dan berusaha untuk menjalin hubungan dengan bangsa lainnya.

Popori

"Guardians of nature as fickle and deadly as Nature herself."

Secara teknis, bangsa Popori dibagi dalam dua suku, yakni suku Elin yang memiliki penampilan seperti layaknya seorang manusia cewek dengan tubuh yang kecil, dan suku Popori asli yang memiliki penampilan seperti seekor binatang yang berbentuk manusia. Popori adalah suku melindungi alam liar dan tidak segan-segan menghukum orang yang berani merusaknya. Mayoritas Popori memiliki personalitas yang penuh rasa ingin tahu, jujur, dan cekatan. Mereka sudah terbiasa jika dianggap tidak serius oleh orang lain. Popori selalu setia dan menghargai sebuah persahabatan. Mereka juga membenci orang yang tidak menghargai kehormatan antar ras.



Elin

"Don't underestimate our Nature as all beauty and innocence."

Elin mempunyai relasi yang dekat dengan Popori, ras Elin diciptakan oleh seorang dewi yang bernama Elinu. Mereka mempunyai prinsip hidup yang sangat sederhana, yakni jika tidak ada kebaikan untuk alam, maka mereka tidak akan pernah peduli dengan hal tersebut. Seorang Elin tumbuh dewasa dan akan tampil lebih bijak daripada penampilan mereka. Elin memilih untuk bersatu dengan alam dan akan menyerang siapa saja yang berani merusak keseimbangan alam.

Mereka telah dikenal sebagai salah satu ras yang memiliki keahlian dalam bidang politik. Ras Elin memiliki rasa humor yang hampir menembus batas kejahilan, hal ini membuat ras lainnya menganggap perilaku Elin kurang begitu menyenangkan.



Castanic

"Fiery and independent, but committed to the vision of the Federation."

Awalnya menjadi salah satu bagian klan Deva, bangsa Castanic meninggalkan Devan Empire dan menentukan nasib mereka sendiri. Akibat pernah dikhianati oleh para dewa, bangsa Castanic menjadi sangat benci dengan para dewa dan mempercayai kalau dunia Tera akan lebih baik tanpa para dewa. Castanic dikenal dengan temperamen mereka yang penuh

semangat dan agresif. Kebanyakan Castanic memilih untuk mengambil keputusan dan mengandalkan dirinya sendiri, tidak tergantung dengan bantuan orang lain. Meskipun demikian, Castanic mendukung visi dan tujuan federasi, selama visi dan tujuan tersebut tidak datang dalam harga yang mahal. Jika perlu, Castanic akan mengambil keputusan sendiri tanpa harus mendengar perintah atau saran dari pihak federasi.



FREE
TO PLAY

Granado Espada Renaissance

THE RELIC OF CASTILLA

3 MAINKAN
KARAKTER
SEKALIGUS

Tim Granado Espada Indonesia kini kembali menghadirkan sebuah lokasi baru untuk petualangan yang lebih seru lewat Update Relic of Castilla ini. Lokasi baru tersebut adalah Reruntuhan Castilla, sebuah daerah baru yang ditemukan oleh Vespanola Navy Fleet dalam pelayarannya. Sebuah misteri baru menanti di tempat ini untuk dipecahkan. Namun, hanya mereka yang mencapai level 100 yang dapat memasuki tempat ini. Lokasi ini terbagi menjadi tiga tempat, yaitu Castilla Base 1, Reruntuhan Castilla, dan Kuil Castilla. Untuk lebih jelasnya, mari kita lihat penjelasan dari kastil – kastil tersebut di bawah ini.

CASTILLA BASE 1



Untuk mencapai tempat ini, para petualang harus membeli tiket dari NPC Castilla Exploration Recruiting Soldier yang terletak di samping Penjual Tiket di Coimbra. Kalian akan menaiki kapal untuk berlayar menuju Castilla Base 1.

Petualangan baru dengan monster-monster ganas diawali di pelabuhan ini. Persiapkanlah keluargamu agar tidak kewalahan menghadapi monster.

RERONTUHAN CASTILLA BASE 1



Sesampainya di Castilla Base 1, yang pertama – tama harus dilakukan adalah mengambil quest dan misi baru dari NPC yang ada di Castilla Base 1. Selalu berhati-hati dalam menjelajah tempat ini, karena Boss Monster Tempest sudah tahu tentang kedatangan kalian di Castilla. Kekuatan dan ketekunan Petualang sangat dibutuhkan untuk melanjutkan petualangan. Oleh karena itu, Item Ancient Relic Piece dan Ancient Gold Relic Piece memiliki peran penting dalam petualangan baru ini. Item tersebut dapat diperoleh dari misi-misi Castilla dan dapat dipergunakan di Exchanger Relic.

KUIL CASTILLA

Setelah berhasil melaksanakan tugas di Reruntuhan Castilla, para petualang dapat melanjutkan ke Kuil Castilla. Jangan senang dulu, di tempat ini tidak hanya monster-monster ganas yang berkeliaran, tapi boss-boss monster pun ikut berkeliaran di kuil. Para boss monster tersebut dipimpin oleh Medusa. Jadi berhati-hatilah! Jika petualang berhasil mengalahkan mereka semua, maka perjalanan quest menuju Castilla Tower of Chaos Mission akan kalian dapatkan. Jadi, tetaplah semangat, jaga kebersamaan dan tingkatkan terus skill kalian.



WARP GATE



Untuk dapat memasuki Warp Gate menuju Reruntuhan Castilla dan Kuil Castilla, petualang membutuhkan Item Relic Piece yang diperoleh dari pertukaran di Exchanger Relic. Satu buah Ancient Relic dibutuhkan saat berpindah ke Reruntuhan Castilla untuk pertama kalinya. Sedangkan jika petualang ingin berpindah ke Kuil Castilla, petualang membutuhkan Ancient Gold Relic. Kumpulkan sebanyaknya Item Relic Piece ini, karena kalian tidak hanya satu atau dua kali berpetualang ke lokasi tersebut.

Item Relic yang dibutuhkan :

- 1 buah Item Relic untuk perpindahan pertama sampai ketiga.
- 2 buah Item Relic pada perpindahan keempat dan keenam.
- 3 buah Item Relic pada saat berpindah untuk ketujuh kalinya

EXCHANGER RELIC

Exchanger Relic berfungsi sebagai media penukar item-item relic piece yang kalian dapatkan dari quest dan misi di Castilla. Perhatikan cara pertukaran item relic di bawah ini :

- 3 x Ancient Relic Piece + 3.000 Feso = Ancient Relic
- 3 x Ancient Gold Piece + 9.000 Feso = Ancient Gold Relic

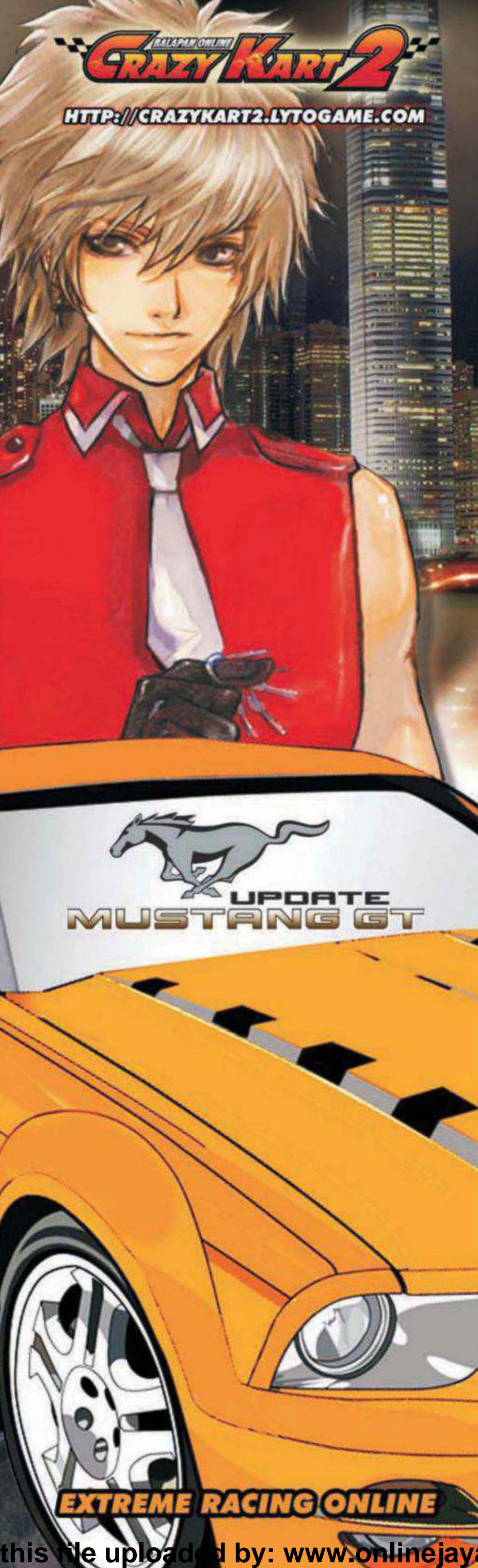
Selain dua item tersebut di atas, petualang juga berkesempatan mendapatkan item lain dari NPC Exchanger Relic.



Akan ada waypoint di setiap area Base 1, Reruntuhan dan Kuil Castilla. Para petualang dapat menggunakan waypoint jika telah menyelesaikan titik tertentu dalam quest di Castilla. Setelah menyelesaikan setiap episode dari quest Castilla, maka kamu akan mendapatkan Kostum Castilla yang keren.

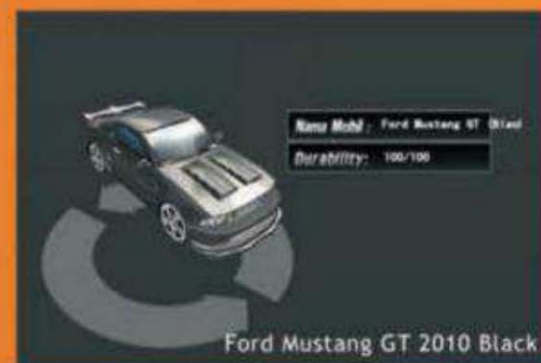
Tunggu apalagi? Segeralah mulai petualangan seru di dunia Granado Espada bersama teman temanmu ^^

SATU UNTUK SEMUA, SEMUA UNTUK SATU.



K

ali ini Tim Crazykart Indonesia menghadirkan jenis mobil baru untuk menambah koleksi di garasi kalian. Tim Crazy Kart 2 Indonesia mempersembahkan Update mobil Balap yang yang tidak kalah kerennya dengan mobil balap lainnya yang di jual di Race Shop, yaitu update mobil Ford Mustang GT 2010 series.



Mobil - mobil Ford Mustang GT didesain sedemikian rupa sehingga memiliki bentuk yang gagah dan anggun, namun memiliki Kecepatan yang tidak diragukan lagi karena dapat melaju dengan sangat kencang. Mobil penuh gaya yang patut kalian miliki di Crazy Kart 2 Indonesia.



Mobil Ford Mustang GT 2010 ini sendiri adalah generasi dari Ford mustang yang diproduksi dari perusahaan Ford di Amerika, dan Tim Crazykart Indonesia menghadirkan Ford Mustang GT ini di Race Shop Crazykart untuk melengkapi mobil balap ini di garasi kalian. Berbagai macam warna yang akan di jual di race shop, yaitu mobil Ford Mustang GT 2010 Orange, Ford Mustang GT 2010 Silver, dan Ford Mustang GT 2010 Black. Untuk spesifikasi mobil Ford Mustang GT 2010 ini, untuk speed nya tidak mau kalah dengan mobil sport lainnya yang berada di Race Shop CrazyKart dengan speed: 176, dengan daya tahan: 400, akselerasi: 7, handling: 6, dengan model yang futuristik akan membuat para pembalap yang mengendarainya akan semakin seru dan bergaya.



Ayo segera miliki update Mobil Terbaru CK2 ini! Mobil ini hanya dapat kalian beli di Race Shop CrazyKart 2, miliki segera mobil terkeren dan terbaru ini, serta rasakan kedahsyatan Drift dan Speed mobil Racing ini. So tunggu apa lagi? Start your engine and lets Race ^^ Happy Brum-Brum~



Pada awal tahun baru 2012 yang penuh semangat ini, Tim Crazy Kart Indonesia menghadirkan mobil jenis terbaru yang tidak kalah speed dan tidak kalah kerennya dengan mobil balap lainnya di Race Shop. Mobil baru yang akan di hadirkan di Race Shop pembalap yaitu New Formula 2000.



Formula 2000 Red

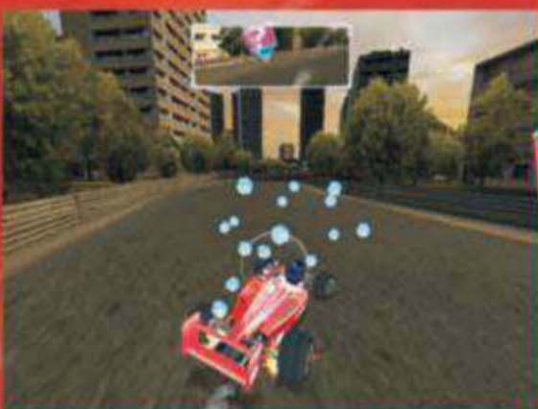


Formula 2000 White

Mobil – mobil Formula 2000 keluaran terbaru ini merupakan sebuah mobil balap yg di gunakan di ajang balapan formula 2000. Mobil Formula 2000 keluaran terbaru ini memiliki kecepatan dan akselerasi yang baik bahkan tidak kalah dengan mobil – mobil formula 2000 sebelumnya.



Untuk Spesifikasi mobil Formula 2000, untuk speed nya tidak kalah dengan mobil sport lainnya yang berada di Race Shop CrazyKart dengan speed: 173, dengan daya tahan: 400, akselerasi: 6, handling: 6, dengan model yang sekelas dengan mobil balap untuk ajang formula yang begitu dinamis dan cepat.



Jadi tunggu apalagi, Ayo miliki update Mobil Formula 2000 terbaru ini di garasi mu dan rasakan kecepatan mobil terbaru ini seperti balapan di ajang formula, pastikan peringkatmu selalu yg terdepan!!! Happy Brum-Brum~



BALAPAN ONLINE
CRAZY KART 2

[HTTP://CRAZYKART2.LYTOGAME.COM](http://crazykart2.lytogame.com)



EXTREME RACING ONLINE

GRATIS
BERMAIN SELAMANYA

RF ONLINE
PERTEMPURAN TIADA AKHIR

ADDITIONAL SPECIAL SET ITEM DIDALOS

Armor Hero merupakan armor khusus yang terdapat di dunia RF Online. Armor Hero ini dimiliki oleh tiap bangsa dan memiliki nama yang berbeda pula. Terdapat set Knightwalker untuk bangsa Cora, Didalos untuk bangsa Accretia dan Palmas untuk bangsa Bellato.

Mari kita mengenal sedikit lebih dalam mengenai Set Item Didalos, item Hero yang diperuntukkan bagi bangsa Accretia. Set item Didalos ini secara lengkap terdiri dari Set Armor (Kepala, Baju, Tangan, Celana dan Sepatu) dan Cincin. Set Item ini juga terbagi lagi menjadi 3 macam, yaitu

- Tipe-M untuk Melee
- Tipe-R untuk Ranger
- Tipe-L untuk Launcher

Set Armor Didalos tersedia untuk level 50 dan melalui kombinasi menggunakan bahan tertentu, dapat dihasilkan set item Didalos level 55 yang memiliki tingkat pertahanan yang lebih tinggi lagi. Jika set item Didalos digunakan secara lengkap, maka karakter akan mendapatkan bonus tambahan Efek Spesial yang sangat mengesankan. Bonus tambahan ini berlaku untuk set item level 50 maupun set item level 55. Berikut adalah Efek Special Tambahan untuk set item Didalos.

ARMOR DIDALOS TIPE - M

Bonus tambahan yang didapatkan dari set item Didalos [Type-M] adalah:

1. Meningkatkan kemampuan bertahan sebesar 50%
2. Meningkatkan semua serangan sebesar 30%
3. Meningkatkan jeda serangan skill sebesar 0.02 dtk
4. Meningkatkan max HP/FP sebesar 10%



STRONG
ARMOR

ARMOR DIDALOS TIPE - R

Bonus tambahan yang didapatkan dari set item Didalos [Type-R] adalah:

1. Meningkatkan kemampuan bertahan sebesar 30%
2. Meningkatkan hindaran sebesar 20
3. Meningkatkan semua ketahanan element sebesar 20
4. Meningkatkan jeda serangan skill sebesar 0.02 dtk
5. Semua serangan meningkat 10%
6. Meningkatkan max HP/FP sebesar 10%



SPECIAL
HEADGEAR

RECOMMENDED
ARMOR

ARMOR DIDALOS TIPE - L

Bonus tambahan yang didapatkan dari set item Didalos [Type-L] adalah:

1. Meningkatkan kemampuan bertahan sebesar 30%
2. Mengurangi kecepatan launcher sebesar 0.05
3. Kemungkinan serangan kritikal bertambah sebesar 20.00
4. Meningkatkan jeda serangan skill sebesar 0.02 dtk
5. Semua serangan meningkat 10%
6. Meningkatkan max HP/FP sebesar 10%



Mobile Gaming Guide—Part 1 Introduction

Want to keep your game on
while on the move?
Read on...

Setelah satu-dua kali menyisipkan bahasan mengenai *gaming apps* di majalah GameStation, ternyata respons yang kami dapatkan cukup positif. Dan memang tidak tak terduga juga, mengingat *mobile gaming* kini semakin marak, dan opsi yang tersedia juga semakin banyak dan semakin mantap. Jadi, kini *review*, *preview*, *tips and tricks*, dan bahasan lainnya seputar *game* di *smartphone* dan *tablet* akan menjadi fitur rutin di majalah tercinta kita ini.

Tapi berhubung platform *mobile* masih jauh lebih baru daripada *console*, PC, dan kakak-kakaknya yang lain, rasanya pas juga kalau GameStation menghadirkan pengantar ke dunia *mobile gaming* yang mengupas tuntas segala hal yang perlu diketahui seorang *mobile gamer*—mulai dari memilih *device*, konfigurasi dan modifikasi, dan seterusnya. So, silakan nikmati *intro* singkat yang ini, dan nantikan panduan yang lebih mendetail di edisi-edisi mendatang...

Chose Wisely

Saat ini, praktis tidak ada *mobile gadget*—*smartphone* maupun *tablet*—yang tidak bisa dipakai untuk bermain *game*. Jadi, pilihan yang dihadapi calon *mobile gamer* memang cukup banyak. Lalu mulai dari mana kita memilih? Yah, mari kita tengok saja empat platform utama yang kini beredar:

BlackBerry

Boleh dibilang bahwa BlackBerry adalah merek *smartphone* paling populer di Indonesia (meski 'adik'-nya, tablet PlayBook belum begitu diincar konsumen.) Tapi meskipun tentu saja ada *gaming app* untuk BlackBerry, pilihannya sangat sedikit (apalagi kalau dibandingkan di platform lain), dan cenderung terbatas pada judul-judul *casual* yang ringan. Memang, *smartphone* BlackBerry lebih difokuskan untuk fungsi *messaging* yang handal, aman dan terenkripsi—karena itulah BB banyak digunakan sebagai alat komunikasi resmi di perusahaan-perusahaan besar. Jadi, walaupun jelas sangat OK untuk

keperluan komunikasi sehari-hari dan *ngobrol* sepuasnya, BlackBerry bukan opsi yang disarankan untuk *gamer* yang ingin mulai melirik *mobile gaming*.

Windows Phone

Entri dari Microsoft ke dunia *mobile* modern sebenarnya cukup impresif, dengan kemampuan multimedia yang cukup solid, dan tentu saja potensi *gaming* yang menjanjikan. Yah, sebut saja integrasi dengan Xbox Live berikut 50 *game* premium yang bisa dimainkan pada layanan *online* tersebut, dan ratusan—atau bahkan ribuan—*app* lainnya yang sudah mulai beredar.

Apakah ada 'tapi'-nya? Tentu saja. Sebenarnya kelemahan Windows Phone bukan pada kualitasnya, tapi pada popularitasnya—yang masih relatif rendah. Dengan pangsa pasar hanya sekitar 1,5 persen di tahun 2011 lalu, terlihat jelas bahwa Windows Phone belum begitu *mainstream*, dan belum tentu menarik bagi *publisher* dan *developer game* serius.



Apple

Nah, sekarang kita mulai memasuki wilayah *mobile gaming* yang serius. Harus diakui, konsep *mobile gaming* yang kita kenal saat ini memang dipopulerkan lewat jajaran iPod touch, iPhone, dan iPad keluaran Apple. Hal ini dimungkinkan lewat desain produk yang menarik, *interface* yang intuitif dan sangat mudah digunakan, serta kemudahan luar biasa dalam mencari *app*—baik yang gratis maupun berbayar.

Hanya saja, Apple memang dikenal menjaga ketat status eksklusifnya, dan tidak selalu mau bekerja sama dengan sembarang *developer*. Jadi, keluarga iPod, iPad, dan iPhone bagaikan penjara di mana tidak sembarang pengunjung bisa keluar-masuk. Jadi, apakah produk *smartphone* dan tablet Apple disarankan untuk *gamer*? Tentu saja. Tapi *gamer* serius mungkin akan mau mempertimbangkan untuk 'membobol penjara' Apple.



Android

Nah, sekarang kita mulai memasuki wilayah *mobile gaming* yang serius membingungkan. Oh, jangan salah: *Gadget* berbasis Android itu rata-rata *fun*, mumpuni untuk *gaming*, sangat *user friendly*, dan secara umum jauh lebih fleksibel daripada keluarga Apple. Jadi selain dari Android Market (Apple App Store-nya Google), pengguna Android bisa *download* dan menginstal *app* dari berbagai sumber lainnya.

Yang mungkin akan membingungkan adalah memilih *device*: Tidak semua *smartphone* atau tablet bisa menjalankan semua *app*, terhubung spesifikasi *hardware* masing-masing cukup bervariasi. Sebut saja Samsung, misalnya: Di puncak klasemen ada tablet sejenis Samsung Galaxy Tab 8.9 dengan prosesor Nvidia Tegra 2 (wajib untuk menjalankan *game-game* dengan sufiks THD di

judulnya), dan di ujung satunya ada pula *smartphone* murah meriah seperti Samsung Galaxy Y yang memang merupakan model *entry-level* untuk penggunaan sehari-hari dan tidak akan bisa menjalankan *game-game* dengan grafik 3D modern.

Pada dasarnya, mungkin bisa digunakan analogi seperti ini: Untuk urusan *gaming*, produk buatan Apple itu seperti *console*—mudah digunakan karena seragam. Android, sebaliknya, seperti PC—lebih fleksibel, tapi menuntut *gamer* serius untuk mempertimbangkan spesifikasi *hardware* dan juga harus mau belajar mengutak-atik *setting* dan konfigurasi maupun modifikasi *software*. Dan untuk dua pemain besar lainnya—BlackBerry dan Windows Phone—untuk sementara ini rasanya belum bisa menjadi pilihan utama untuk *mobile gaming*...

?

What's Next?

Lalu, setelah memilih *gadget*, apa lagi yang harus diketahui seorang *mobile gamer*? Banyak! Di mana saja kita bisa mencari *game*, misalnya, kemudian pro dan kontra melakukan *jailbreak* pada iPhone/iPad atau *me-root smartphone* Android—serta caranya tentu saja. Kemudian ada pula teknik lanjutan seperti menginstal *mod* seperti Chainfire3D pada *smartphone* Android non-Tegra agar dapat menjalankan *game-game* eksklusif Tegra. Dan masih banyak lagi...

Penasaran? Tunggu kelanjutan serial artikel ini di GameStation berikutnya... ~Kuma

?

?



Unreal Engine—juga patut diacungi jempol. Tapi sebaliknya seluruh petualangan Batman dikemas dalam format yang linear, tanpa kesempatan untuk bereksplorasi secara bebas. Dan mengingat asal-usul Batman di (berbagai) serial komik yang sangat populer, sangat mengecewakan juga bahwa tak banyak elemen cerita yang benar-benar tampil ke depan.

Jadi, untuk penggemar berat sang Dark Knight yang sedang mencari pengisi waktu luang dengan bertema Batman, Lockdown rasanya masih bisa disarankan. Tapi *gamer* yang mengira bahwa Lockdown adalah versi 'ringan' dari Batman:

Arkham City yang masih sama menariknya, kemungkinan besar akan cepat kecewa. ~Kuma

Batman: Arkham City Lockdown

overall
score:

7/10

Publisher: WB Interactive | **Developer:** NetherRealm Std | **Genre:** Action | **Release:** 8 Dec 2011

Seriously, people... Not every AAA title needs a mobile version...

Rasanya belakangan ini, semakin banyak *game* AAA yang sukses menyebabkan *publisher*-nya melihat platform *mobile* sebagai ajang ekspansi baru. Jadi, tak heran bahwa dengan suksesnya Batman: Arkham City di PC dan *console*, Warner Bros. menggandeng NetherRealm Studios—*developer* di balik Mortal Kombat—untuk membawa Batman ke kancah *mobile* lewat Batman: Arkham City Lockdown. Dibandingkan dengan kakaknya di *console* dan PC, Lockdown masih menampilkan nuansa Batman tulen, jajaran kostum yang mantap, dan bahkan sistem *customization* yang lebih OK. Tapi dari segi *gameplay*-nya sendiri, Lockdown malah cenderung mengecewakan.

Menu utama Batman: Arkham City Lockdown adalah *combat*. Tapi jika Batman: Arkham City menampilkan pertarungan memamerkan kemampuan Batman menghajar sekian lawan sekaligus dengan gerakan yang mulus, semua pertarungan dalam Lockdown murni satu-lawan-satu. Mekanisme kontrolnya sendiri sebenarnya

cukup intuitif: *swipe* layar untuk melancarkan serangan, *tap* untuk menghindari atau meng-*counter*. Tapi tetap saja sistem ini terlalu simpel, dan sangat repetitif. Yah, memang sesekali alur monoton ini dibelokkan dengan *minigame* seperti mengontrol *batarang* yang dilemparkan Batman ke arah kepala *boss*, tapi sebagian besar waktu bermain terlalu terkesan seperti versi murahan dari Infinity Blade II.

Setidaknya kita bisa meng-*upgrade* kemampuan tempur Batman, *gadget*-nya, dan berbagai hal lainnya dengan *experience*—'Waynetech point', tepatnya—yang kita dapat dari pertarungan. Dan ada juga berbagai *alternate costume* serta *achievement* yang dapat kita kumpulkan. Kualitas visual Batman: Arkham City Lockdown—yang dijalankan dengan





Marathon 2: Durandal

Publisher/ Developer: Daniel Blezek | **Genre:** FPS | **Release:** 15 December 2011

overall
score:

4/10

Not all retro franchises need to go mobile, y'know?

Rasanya tak ada FPS yang lebih cocok hadir di iOS selain Marathon. Selain merupakan *game* yang pertama kali memopulerkan nama Bungie Software, Marathon sekaligus merupakan seri FPS yang paling populer untuk

Mac buatan Apple di era '90an. Sayangnya, proses *port* judul klasik yang ini tidak begitu rapi, dengan mekanisme kontrol yang sulit digunakan, efek suara yang tidak konsisten, dan serangkaian masalah lain. Kualitas visual dan mekanisme



gameplay-nya juga sama sekali tidak mengalami peningkatan—dengan kata lain, Marathon 2: Durandal masih menampilkan grafik *pixelated* dan sistem kontrol FPS standar dari tahun '90an, yang jelas terasa tak nyaman dipandang dan dimainkan di iPad maupun di iPhone atau iPod touch. Yah, untuk sekedar bernostalgia mungkin Marathon 2 layak juga sesekali dicoba; tapi sebagai hiburan serius, jelas masa jaya Marathon sudah lewat.

- Kuma

Wolfenstein

Publisher: EA Mobile | **Developer:** id Software | **Genre:** RPG | **Release:** 12 August 2009

overall
score:

9/10

Yes, kicking Nazi-butt Wolfenstein-style is still fun on the iPhone...

Ternyata, adaptasi seri FPS retro ke platform iPhone sudah dicoba sejak bertahun-tahun yang lalu, dan terkadang, hasilnya sukses besar. Contohnya adalah karya klasik id Software, Wolfenstein, yang tampil di iPhone dalam format RPG. Lho, kok RPG? Tenang... kita masih akan bermain sebagai B.J. Blazkowicz, dan masih akan menghabiskan sebagian besar waktu menembaki tentara Nazi di era PD II. Hanya saja *combat* di sini menggunakan sistem *turn-based*, dan ada sistem *experience* dan level. Dan meski gaya visualnya masih jelas-jelas 'setia' dengan kesan 2D klasik Wolfenstein 3D, tapi kualitasnya secara keseluruhan sudah di-*upgrade* dengan tekstur yang lebih tajam dan animasi yang lebih mulus. Tak lupa, sentuhan-sentuhan jenaka khas id dapat kita temui kalau cukup jeli mencari. Jadi, meski *game* ini sudah cukup berumur dan sebenarnya diangkat dari *game* yang lebih tua lagi, Wolfenstein untuk iPhone jelas layak dimainkan. ~Kuma





Home Sheep Home 2

overall
score:
8/10

Publisher: Chillingo | **Developer:** Chillingo | **Genre:** Puzzle | **Release:** 8 December 2011

The second epic adventure of the three... err... sheep



maju haruslah Shirley. Jebakan dan rintangan yang kita temui semakin lama semakin kreatif, dan dorongan untuk mengumpulkan *rating* tiga bintang di setiap level (Ayolah... mana ada *puzzle game* sekarang ini yang tidak menggunakan sistem skor tiga bintang?) semakin besar pula.

Home Sheep Home 2 (sekali lagi: sama seperti pendahulunya) menampilkan desain visual dengan ilustrasi buatan tangan yang manis, serta animasi yang sangat mulus. Sistem

kontrolnya tidak hanya intuitif, tapi juga diposisikan dengan sangat baik: tombol lompat di pojok kanan bawah, sisa menunya di barisan paling atas. Layar permainan terkesan rapi, santai, dan nyaman dilihat.

Singkat kata, Home Sheep Home 2 (dan juga pendahulunya, tentu saja) adalah tambahan mantap untuk koleksi *puzzle game* milik *gamer* yang sudah mulai bosan dengan Angry Birds dkk., dan kini sedang mencari tantangan ringan yang baru. **-Kuma**

Pertama-tama, Home Sheep Home 2 adalah sebuah *sequel*, dari sebuah *game* iOS pemenang BAFTA Award tahun ini, yang bermula sebagai sebuah *Flash game* gratis, yang menampilkan tiga tokoh dari serial *stop-motion animation* Shaun the Sheep, yang (sebenarnya) pertama kali muncul di film Wallace and Gromit yang ketiga. Tapi jangan khawatir, bukan hanya asal-usulnya yang seru diikuti; *gameplay*-nya juga tak kalah mantap.

Sama seperti pada pendahulunya, dalam Home Sheep Home 2 *gamer* akan mengendalikan tiga ekor domba—Shaun, Timmy, dan Shirley—yang harus melewati berbagai level penuh rintangan. Pada dasarnya kita hanya perlu menggerakkan ketiga domba itu dari satu ujung ke ujung lainnya. Tapi tentu saja untuk sampai ke tujuan akhirnya ketiga domba ini harus bekerjasama untuk melewati jembatan berayun, pagar, jurang, dan berbagai halangan lainnya.

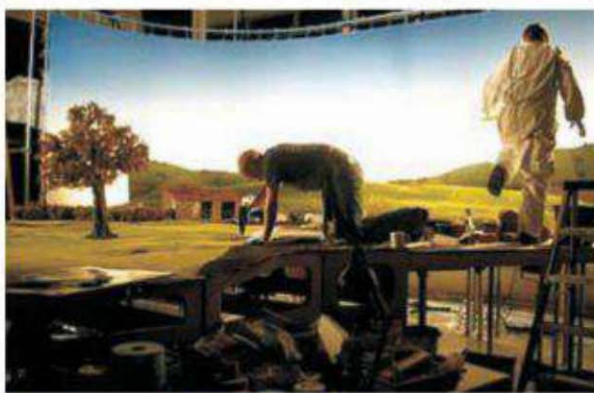
Ah, tapi ternyata ketiga domba yang kita kendalikan juga menjadi bagian dari *puzzle*-nya, dan kita juga harus memperhitungkan kemampuan masing-masing domba: Timmy misalnya, kecil, ringan, dan lincah; sementara Shirley besar, berat, dan lambat. Jadi jika ada terowongan kecil yang harus dilewati, kita tentunya harus memilih Timmy. Sebaliknya, untuk mendorong benda-benda besar, yang





Home Sheep Home Flash Version

Seperti disinggung dalam artikel *review*-nya, *game* Home Sheep Home berawal sebagai sebuah *flash game* yang beredar di situs-situs seperti ArmorGames dan Kongregate, sebelum akhirnya diadaptasi menjadi *app* berbayar untuk iPhone, iPod touch, dan tentu saja iPad. Nah, untuk *gamer-gamer* yang ingin mencoba versi Flash dari Home Sheep Home—beserta serangkaian *game* bertema Shaun the Sheep lainnya buatan Aardman Animations—kunjungi saja situs <http://www.shaunthesheep.com/games/>



Animating Shaun The Sheep

Salah satu pendorong utama popularitas seri *game* Home Sheep Home sekaligus merupakan sumber inspirasi utamanya: serial animasi Shaun The Sheep. Dan salah satu daya tarik utama Shaun The Sheep adalah kualitas animasi *stop-motion*-nya yang rapi, halus, dan menampilkan perhatian ekstra pada detil setiap *shot*, bahkan sampai bagian-bagian terkecilnya. Jadi, rasanya menarik juga kalau kita menengok sekilas proses pembuatannya.

Yang pertama-tama dikerjakan oleh tim animator tentu saja adalah latar belakangnya. Untuk rumput digunakan rumput buatan yang dicat ulang agar coraknya pas. Untuk melengkapi pemandangannya, ditambahkan ilalang, bunga aster, dan tak lupa gumpalan-gumpalan hitam kecil—kotoran domba, apa lagi? Seluruh prop, mulai dari handuk sampai perabotan seperti meja, dibuat secara manual.

Bukan berarti bahwa produksi Shaun The Sheep itu urusan mudah. Untuk setiap satu detik, posisi masing-masing karakter dalam adegan harus diubah 25 kali. Jadi, tim animatornya harus menyesuaikan set dan semua model sebanyak 1.500 kali hanya untuk menghasilkan rekaman 1 menit. Alhasil, biasanya mereka hanya bisa menghasilkan tujuh detik per hari. Nah, sekarang coba bayangkan berapa lama waktu produksi satu episode penuh, apalagi satu *season*.

Tim animasi dari Studio Aardman memang patut diacungi jempol...

Tapi tentu saja bagian paling yang paling menuntut adalah pembuatan model Shaun dan kawan-kawan dalam kawanannya. Prosesnya dimulai dengan membuat badannya, yang kemudian dibungkus dengan wol, baru kemudian ditambahkan kaki dan kepala. Untuk setiap domba akan ada model dengan dua dan empat kaki, yang dipilih berdasarkan adegannya. Dan untuk masing-masing domba juga dibuatkan mata yang dapat digerak-gerakkan, serta serangkaian kelopak mata yang berbeda. Hal ini dilakukan karena domba-domba dalam Shaun The Sheep tidak berbicara, sehingga ekspresi mata sangat penting untuk membawakan cerita. Yah, setidaknya salah satu bagian paling menyebalkan dari produksi animasi *stop motion*—animasi mulut dan *lip sync*—tidak perlu dikerjakan.





Traffic Panic 3D

overall
score:

7/10

Publisher: Neon Play | **Developer:** Neon Play | **Genre:** Android | **Release:** 13 December 2011

Safe and sound, or crash and burn—it's your choice!

Siapa sih yang tak pernah merasakan terjebak macet? Nah, lewat Traffic Panic 3D, kita bisa menjajal kemampuan mengatur lalu lintas di sebuah perempatan untuk menjaga agar arus kendaraan lancar—atau sebaliknya,

menyebabkan kecelakaan beruntun yang spektakuler. Cara bermainnya sangat sederhana: Kita disugahi pandangan *isometric* di atas sebuah perempatan yang sibuk, dan kita hanya perlu *tap* di mana saja untuk mengubah lampu lalu lintas

dari merah ke hijau atau sebaliknya. Jadi, tugas kita adalah memerhatikan setiap kali ada celah di mana kita bisa mengganti lampu agar arus kendaraan tidak tersendat. Walaupun ternyata, kalau kita bisa menghasilkan rentetan tabrakan yang dahsyat, skor yang kita peroleh juga cukup tinggi—yang kemudian dapat kita gunakan untuk membeli mobil polisi, ambulans, dll. untuk mempermudah pekerjaan kita. Memang lama-lama terasa monoton juga, tapi harus diakui bahwa menebar panik di perempatan memang menyenangkan. ~Kuma



Big Top THD

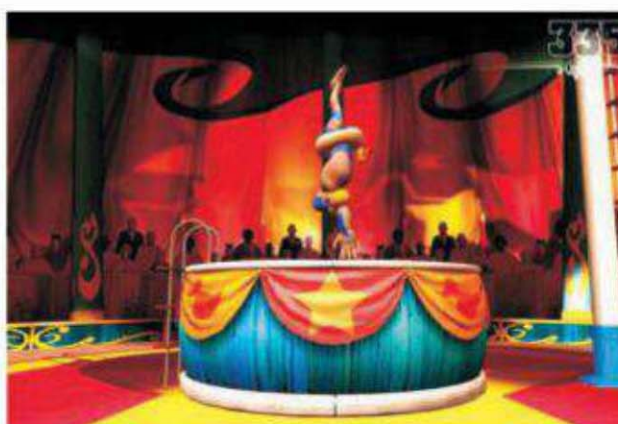
Publisher: Pitbull Studio | **Developer:** Pitbull Studio
Genre: Party game | **Release:** 15 December 2011

Gong to the circus can be fun at times... but not always...

Menonton pertunjukan sirkus itu menyenangkan. Menjadi pemain sirkus itu menantang. Menjadi pemain sirkus di Big Top THD itu... terkadang menantang, terkadang menyebalkan. Embel-embel THD di judulnya (baca: khusus untuk *gadget* Android dengan prosesor Tegra) berarti bahwa tampilannya memang sangat apik. Sayangnya, *gameplay* dari keenam *minigame* dalam paket Big Top THD cenderung monoton, dan sering kali bergantung sepenuhnya pada keberuntungan semata. Misalnya, dalam Clowning Around, sebuah permainan melempar *pie*, sangat tidak akurat, tak peduli seberapa jeli kita membidik. Sebaliknya Plate Spinning dan Knife Throwing menampilkan *gameplay* yang intuitif, menantang, dan jujur saja sangat adiktif. Jadi secara keseluruhan, Big Top THD terasa seperti sirkus sesungguhnya: Agak kuno, kebanyakan atraksinya membosankan, tapi ada juga bagian-bagiannya yang benar-benar menarik. ~Kuma

overall
score:

6/10



overall
score:

5/10

Brothers In Arms 2: Global Front Free+

Publisher: Gameloft | **Developer:** Gameloft | **Genre:** FPS | **Release Date:** 5 December 2011

Being a war hero is not only hard... it's also damn expensive...

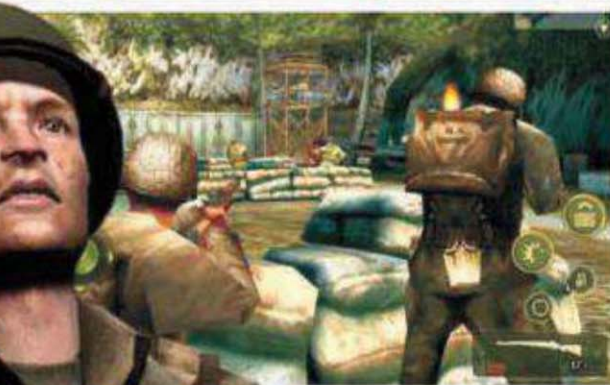
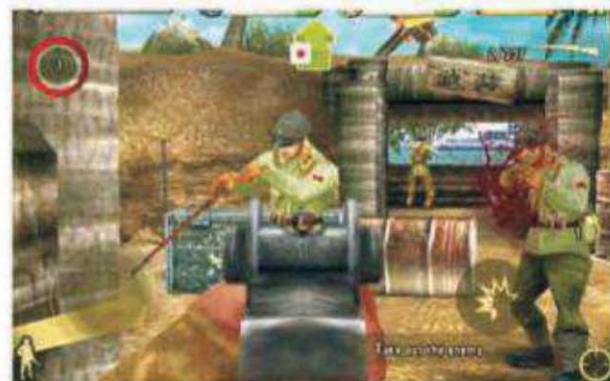
Sepintas, Brothers In Arms 2: Global Front Free+ untuk *Android* terkesan seperti kombinasi dari seri Brothers In Arms versi PC dengan Call of Duty: World At War. Tokoh utama dalam *game* ini, David Wilson, akan bertempur di empat medan Perang Dunia II yang berbeda, melawan pasukan Nazi dan tentara Jepang, sambil mengungkap misteri di balik kematian adiknya.

Meski biasa-biasa saja, setidaknya metode penceritaan dalam Global Front Free+ enak diikuti. Mekanisme kontrolnya juga sangat solid—sesuai dengan reputasi Brothers In Arms sebagai seri FPS yang realistis. Tak hanya itu, *gamer* bahkan dapat memindah-mindah tombol di layar untuk mencari konfigurasi yang pas untuk menghadapi pertempuran intens yang disuguhkan dengan spektakuler.

Tentu saja, ada bagian 'tapi...' yang cukup besar, apalagi mengingat ada embel-embel 'Free+' di ujung judul *game* ini. Jika kebanyakan FPS modern sudah beralih dari 'kumpulkan *health item*' ke 'berlindung di balik tembok dan gunakan

regenerative health', bertahan hidup di Global Front Free+ ternyata sudah beralih ke 'buka menu *in-app purchase* untuk membeli *health item*, *upgrade* senjata, dll.' Jadi setelah bermain sekitar setengah jam, sudah saatnya kita melupakan bagian 'Free+'-nya dan memilih untuk mencari *game* lain, atau membuka dompet dan membeli paket Medal untuk melanjutkan permainan.

Ok, model *freemium*—*game*-nya gratis, tapi *gamer* bisa membeli *item-item* tambahan—sudah cukup umum. Tapi Brothers In Arms 2: Global Front Free+ melangkah lebih jauh



lagi dan sepenuhnya bergantung pada 'pasar dalam *game*' ini. Apa gunanya cerita yang heroik dan *gameplay* yang seru jika setiap saat harus diselingi acara belanja wajib? Tragisnya, kualitas permainan yang satu ini tidak cukup untuk menutupi kekesalan akibat sistem *freemium*-nya.

~Kuma



Game Apps

One for the road...

The latest scoop on the most promising gaming apps to come...

Naked Gun: International Crime Unit Police

Publisher: Paramount | **Developer:** Gamecentric
Genre: Adventure | **Platform:** iPhone, iPad



Rasanya judul *franchise* yang baru ini akan langsung dikenali oleh gamer-gamer veteran yang masih sempat merasakan era '80an. Dan memang, plot cerita dalam game ini ditulis oleh Bob LoCash, penulis veteran dan produser seri film Naked Gun. Naked Gun: International Crime Unit Police sendiri akan menjadi game pertama dalam serangkaian *episodic adventure game* (seperti serial Sam and Max). Dan tentunya setiap episode akan penuh dengan parodi dan sindiran terhadap film, acara TV, dan game lainnya. Episode 'International Crime Unit Police' ini saja, misalnya, memuat berbagai lelucon yang menyinggung serial TV populer CSI dan NCIS, dan juga game-game populer seperti Angry Birds dan L.A. Noire. Mekanisme gameplay-nya akan mengikuti pola *point-and-click* (atau dalam hal ini *point-and-tap*) dari *adventure-game* klasik. ~Kuma

Star Command

Publisher/Developer: War Balloon Games
Genre: Casual | **Platform:** iPhone



Game Dev Story (dan adik-kakaknya seperti Hot Springs Story) membuktikan bahwa game manajemen berbalut tampilan *pixel art* bisa sangat, sangat sukses. Nah, War Balloon Games mengangkat konsep yang sama dan menambahkan elemen Star Trek dengan harapan menghasilkan game yang sangat, sangat, sangat sukses: Star Command, yang akan dirilis di musim panas 2012 (jadi antara Juni sampai September tahun ini.) Dalam Star Command kita akan membangun kapal antariksa kita sendiri, menambahkan modul-modul baru, dan merekrut awak kapal, masing-masing dengan bidang keahliannya sendiri. Untuk apa kapal dan awaknya ini? Apalagi kalau bukan untuk mengarungi galaksi, menemukan planet-planet dan bentuk kehidupan baru, dan, tentu saja, *to boldly go, where no one has gone before*. ~Kuma

Hunters 2

Publisher/Developer: Rodeo Games
Genre: Action | **Platform:** iPhone, iPad

Meski sistem permainannya agak aneh—misi baru hanya *di-unlock* setiap 24 jam, jadi tak sedikit *gamer* yang berhenti bermain karena bosan menunggu—*Hunters: Episode One* tampaknya tetap laku. Cukup laku, setidaknya, sehingga Rodeo Games cukup yakin untuk menyiapkan *sequel-nya*: *Hunters 2*. Game ini akan menampilkan *graphics engine* yang baru, berbagai senjata baru, dan bahkan tokoh utama yang baru pula. Dan semuanya dikemas dalam sistem *turn-based strategy* yang memaksa kita memutar otak untuk menyelesaikan berbagai misi yang menantang, bervariasi, dan akan membawa kita ke berbagai dunia baru. Nah, sekarang kita tinggal menunggu apakah Rodeo Games akan bersikeras mempertahankan skema 1 misi per harinya. Moga-moga sih tidak akan seperti itu...

~Kuma

Battle Buddies

Publisher: Supercell | **Developer:** Supercell | **Genre:** Action | **Platform:** iPhone, iPad, Android



Akhirnya, ada juga 'social game' yang tidak mengecewakan...

Kebanyakan game dengan embel-embel 'sosial' yang beredar saat ini, ujung-ujungnya membosankan. Jadi, konsep segar yang ditampilkan Battle Buddies terdengar sangat menjanjikan. Pada dasarnya kita akan mengendalikan enam prajurit (dengan gaya gambar ala kartun yang unik), yang dapat menggunakan berbagai senjata (mulai dari yang keren sampai yang konyol,) dari perspektif *top-down* (di mana kita menggambar garis-garis

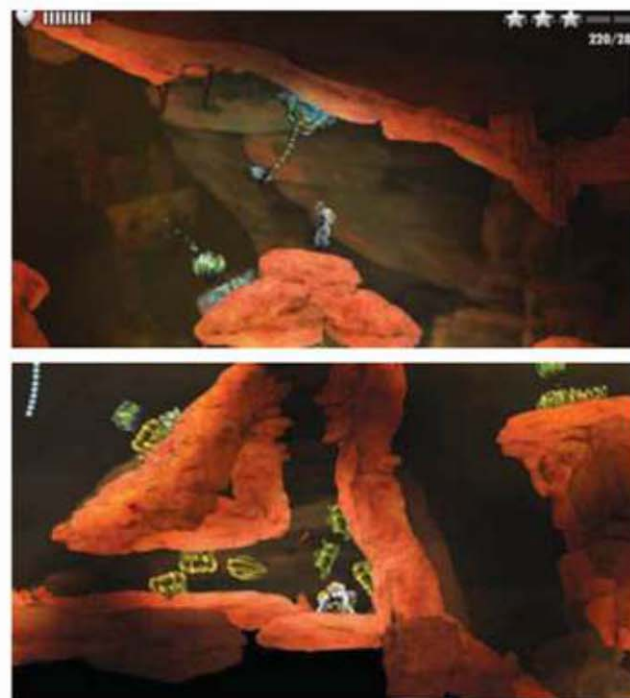
dengan jari untuk menentukan arah gerak pasukan dan memberikan perintah). Battle Buddies versi iOS akan dirilis di awal 2012 ini, yang akan segera diikuti oleh versi Android-nya. Yang lebih hebat lagi, Supercell menjanjikan fitur *crossplay compatibility* dalam sistem *multiplayer*-nya, sehingga pengguna Apple bisa beradu dengan pemakai Android untuk menentukan kubu mana yang paling jago dalam hal bantai-membantai. ~Kuma

Lost Mars

Publisher: Tiger Style | **Developer:** Tiger Style | **Genre:** Action | **Platform:** iPhone

Menghijaukan si planet merah...

Lost Mars adalah sebuah *game* yang unik—sangat unik, bahkan—yang oleh banyak orang disebut sebagai *game* bertipe *action gardening*. Terdengar membingungkan? Ok... sepintas, Lost Mars terlihat seperti sebuah platformer standar, dan kita bisa melihat tokoh utamanya berkeliling menyusuri gua-gua bawah tanah dengan sebuah *jetpack*. Tapi dalam Lost Mars, kita tidak akan menyebar peluru dan roket, tapi sebaliknya kita akan menebar bibit—karena memang, tugas kita adalah menghijaukan si planet merah. Tapi pekerjaan kita tidak sekedar menabur dan mengairi, karena setiap tumbuhan akan menunjukkan



reaksi yang berbeda jika berinteraksi dengan jenis tumbuhan lainnya, belum lagi kalau hewan dan serangga kecil ikut terlibat. Hasilnya adalah kombinasi *action* dan *puzzle* yang benar-benar mantap dan organik. ~Kuma

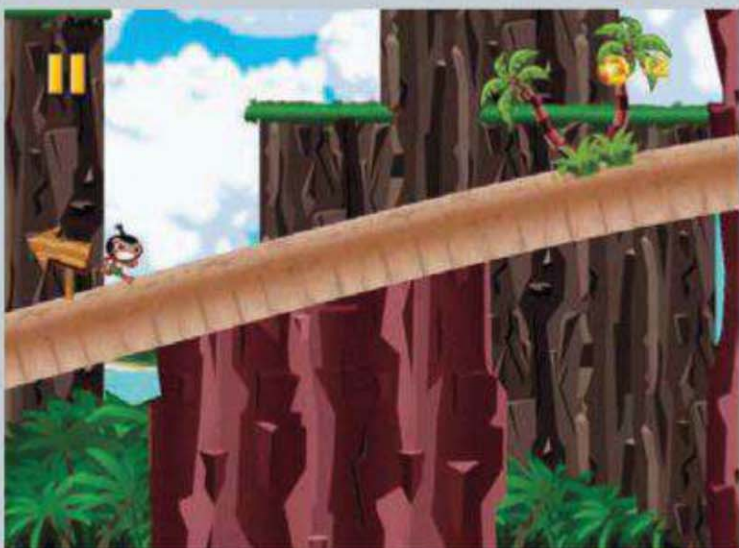
Pocket God: The Runs

Publisher: Bolt Creative | **Developer:** Bolt Creative
Genre: Arcade | **Platform:** iPhone, iPad, Android



Ketika sebuah mini game naik pangkat...

Pocket God adalah salah satu game di App Store yang paling sering di-update—42 kali sampai saat ini, tepatnya. Dan tampaknya petualangan Pocket God masih akan terus berlari ke depan lewat The Runs. Meski menampilkan tokoh-tokoh mini yang sama seperti di Pocket God orisinal, Pocket God: The Runs menampilkan permainannya dalam bentuk side-scrolling platformer. Veteran-veteran Pocket God mungkin akan mengenali gameplay-nya dari salah satu mini game yang ditambahkan lewat update Crack is Whack. Memang, Bolt Creative menerima feedback yang luar biasa positif dari mini game tersebut, jadi rasanya tidak begitu mengejutkan bahwa konsep itu akan tumbuh menjadi produk standalone yang kemungkinan besar akan sama suksesnya. Belum banyak detil yang diumumkan, tapi Bolt Creative cukup yakin bahwa The Runs akan menjadi pelengkap manis untuk dunia Pocket God. ~Kuma



League of Evil 2

Publisher: Ravenous Games | **Developer:** Ravenous Games
Genre: Platform | **Platform:** iPhone



Level-levelnya boleh saja pendek, tapi dari awal sudah ada 100 lho...

Perbedaan paling mencolok yang ditampilkan League of Evil 2 dari pendahulunya adalah gaya visualnya. Hilang sudah grafik pixel-art imut dari League of Evil, digantikan dengan animasi gambaran tangan yang tajam dan penuh warna persembahan dari Bulletproof Outlaws. Yang tidak berubah adalah inti dari permainan League of Evil: kontrol yang mantap, level-level yang pendek tapi intens, dan aksi seru. Saat debutnya nanti, League of Evil 2 sudah akan menampilkan 100 level (jumlah ini tentunya akan terus naik lewat update-update pasca rilis), dan setidaknya enam musuh baru selain jajaran karakter lawan dan berbagai

rintangan dari game pertamanya yang akan ikut meramaikan sequel ini. Sayangnya, Ravenous Games masih merahasiakan tanggal rilis League of Evil 2, dan perkiraan harga versi finalnya juga masih menjadi tanda tanya besar. Jadi, nantikan berita selanjutnya di sini, di GameStation. ~Kuma



Topia

- **Publisher:** Crescent Moon
- **Developer:** Glenn Corpes
- **Genre:** Strategy
- **Platform:** iPhone, iPad



Nuansa Populous hidup kembali melalui Topia...

Glenn Corpes adalah mantan kepala unit teknologi di Bullfrog—yang dulu terkenal lewat judul-judul seperti Syndicate dan Populous. Dan Topia untuk iOS akan menampilkan permainan strategi mengubah dunia dalam skala epik seperti dalam game klasik Populous III: The Beginning. Dengan sapuan jari di atas layar kita akan bisa mengubah letak lautan dan arus sungai, sampai mengatur kawanan hewan-hewan yang berkeliaran di padang rumput. Dari video-video di blog sang pengembang kawakan ini, Topia masih terlihat seperti sebuah demo teknologi sandbox—tapi pada tahap ini saja Topia sudah terlihat cukup menjanjikan. Seperti apa gameplayfinalnya nanti, dan apakah game ini akan menjadi produk berbayar, free-to-play, ataupun freemium, masih belum pasti. Yah, rasanya wajar juga kalau kita diminta bersabar: Ingat saja, Glenn Corpes itu bukan nama perusahaan, tapi hanya satu orang. ~Kuma

Reckless Racing 2

Publisher: Polarbit | **Developer:** Polarbit | **Genre:** Racing | **Platform:** Android, iPhone

Racing-nya boleh ugal-ugalan, tapi kualitasnya tidak asal-asalan...

Tampaknya 2012 memang akan menjadi tahun penuh sequel—dan bukan sembarang sequel, tapi lanjutan dari judul-judul epik. Dan dari kubu racing game, tak lama lagi kita akan bisa menikmati balapan ugal-ugalan dalam Reckless Racing 2. Sebenarnya game yang satu ini dijadwalkan keluar bulan Desember lalu, tapi hingga kini Reckless Racing 2 masih mendekam di garasi Polarbit. Sama seperti Reckless Racing yang pertama, sequel yang satu ini akan menghadirkan single-player campaign yang solid, serta beberapa game mode lainnya yang belum terungkap.



Tapi harus diakui bahwa peningkatan paling besar adalah di sisi kualitas grafik. Tentu hal ini akan menjadi nilai tambah yang sangat

kuat mengingat Reckless Racing yang pertama saja sudah dikenal sebagai salah satu racing game dengan tampilan paling 'Wah!' di platform mobile. Oh, dan track serta arena dalam Reckless Racing 2 juga dijanjikan lebih panjang. Nah, sekarang tinggal menunggu waktu start dari debutnya saja. ~Kuma



Lego Harry Potter: Years 5-7

Publisher: Warner Bros. | **Developer:** Traveller's Tales | **Genre:** Adventure | **Platform:** iPhone, iPad

Babak terakhir petualangan Harry Potter versi balok plastik...

Saat cuplikan pertama dari Lego Harry Potter: Years 5-7 dipertunjukkan di ajang E3 tahun lalu, Traveller's Tales juga mengumumkan bahwa akan ada versi iOS dari game yang menggambarkan babak penutup franchise epik Harry Potter ini. Years 5-7 akan menampilkan petualangan Harry dkk. sesuai dengan tiga buku terakhir dalam seri Harry Potter—atau empat film terakhirnya untuk gamer yang tidak hobi membaca. Tentu saja akan ada serangkaian mekanisme baru selain elemen-

elemen gameplay yang diperkenalkan di Years 1-3. Tokoh Hermione, misalnya, akan membawa-bawa sebuah tas besar berisi peralatan seperti *hairdryer* raksasa untuk melelehkan salju—walaupun yang satu ini sebenarnya tidak ada di buku maupun filmnya. Spell Difindo juga akan hadir dalam game ini, dengan mekanisme yang sangat cocok dengan *touchscreen*, plus balok-balok Lego yang hanya bisa dilihat dengan kaca mata khusus, kotak kejutan dari si kembar Fred dan George Weasley, dan masih banyak lagi. ~Kuma



Special Features

An in-depth look at some of the unusual yet special facets of gaming...

THE BEST GAMING APPS OF 2011

Tahun 2011 sudah berlalu, dan di tahun 2012 ini cukup banyak gaming app baru yang pantas ditunggu rilisnya—lihat saja kolom Fresh Apps di edisi ini. Tapi tentu saja tahun 2011 kemarin juga diwarnai oleh berbagai app permainan yang saat ini masih layak ditengok kembali, atau di-download dan dimainkan lagi.



Berikut adalah jajaran gaming apps terbaik pilihan GameStation dari tahun 2011 yang baru saja berlalu.

1 Jetpack Joyride

iPhone, iPad

Sesuai namanya, Jetpack Joyride membawa kita ke dalam petualangan mengarungi dunia fantasi dengan kesan futuristik yang apik, dan tentu saja penuh dengan aksi melesat ke sana kemari dengan roket sambil mengumpulkan *item* dan *powerup*, serta menghadapi beragam jenis musuh yang akan menghadang kita sepanjang jalan. Seru, simpel, sekaligus sangat adiktif—tak heran memang, mengingat game yang satu ini digarap oleh developer yang membuat Fruit Ninja.



2 Infinity Blade II

iPhone, iPad

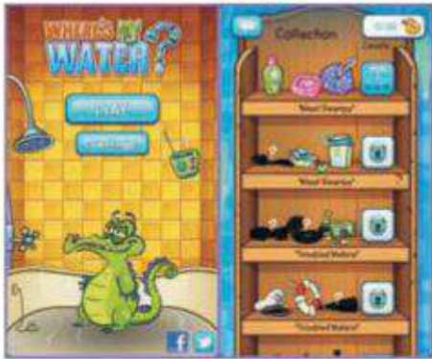
Infinity Blade II, *sequel* dari salah satu *action RPG* terbaik tahun 2010, benar-benar membuktikan bahwa platform *mobile* sudah mulai diserbu produk game level AAA yang menampilkan kualitas produksi yang tak kalah dari *game-game* paling populer di PC maupun *console*. Dengan tampilan yang benar-benar mencengangkan, sistem pengembangan karakter yang mendalam, serta setting fantasi yang setara karya epik Tolkien, Infinity Blade II adalah app wajib untuk mobile gamer manapun.



3 Where's My Water?

iPhone, iPad, Android

Dengan tokoh utama yang orisinal, unik, dan lucu, yang kemudian dipadukan dengan permainan *physics-based puzzle* seputar aliran air yang tidak hanya unik, tapi juga menantang dan ternyata sangat adiktif, Where's My Water? menjadi pengisi waktu senggang yang sempurna untuk *gamer* muda maupun dewasa. Kabarannya, studio Disney bahkan akan memproduksi serial animasi yang menampilkan buaya kecintaan kita ini.



4 Contre Jour

iPhone, iPad

Dari segi *gameplay*, Contre Jour seakan menggabungkan elemen-elemen permainan dari berbagai *mobile game* yang populer, termasuk Angry Birds, Cut the Rope, dan Limbo. Tapi yang benar-benar membedakannya dari judul-judul lain adalah tampilannya. Dari segi visual, Contre Jour seakan merupakan film bernuansa kelam yang disutradarai Tim Burton. Singkat kata, Contre Jour lebih terkesan seperti karya seni interaktif daripada sekedar sebuah game.



5 GTA III: Ten Year Anniversary Edition

iPhone, iPad, Android

Setelah sudah entah berapa banyak game "seperti GTA" membanjiri Apple App Store dan Android Market, kehadiran GTA yang sesungguhnya sudah lama ditunggu-tunggu penggemar *action game* untuk *smartphone* dan *tablet*. Tentu saja bukan 'Anniversary Edition' namanya jika tidak ada hadiah spesial untuk *gamer*, termasuk fitur-fitur tambahan yang diambil dari *game-game* GTA yang lebih baru.



6 The Oregon Trail: American Settler

iPhone, iPad

Judul yang satu ini mungkin sudah tidak asing lagi untuk *gamer* veteran yang masih sempat mengalami era ketika game umumnya berwujud floppy disk. Tapi daya tarik The Oregon Trail modern ini bukan hanya aspek nostalgianya, tapi juga *gameplay* yang solid dan menantang. Dan apa tepatnya tantangannya? Bertahan hidup di sebuah dunia baru, penuh bahaya dan kesulitan, tak lupa ancaman penyakit 'klasik' Oregon Trail: disentri.



7 Modern Combat 3: Fallen Nation

iPhone, iPad

OK, game yang satu ini sepiantas memang terkesan terang-terangan meniru seri Call of Duty, termasuk namanya yang jelas bukan sekedar terinspirasi oleh *franchise* AAA tersebut. Tapi harus diakui bahwa Modern Combat 3 memang menampilkan *game* yang setara dengan serial *hit* Activision itu, dengan *single-player campaign* yang menantang berikut kisah epik yang setara dengan CoD, fitur *multiplayer* yang seru, dan tentu saja aksi seru dengan setting yang kolosal.



8 Shadowgun

iPhone, iPad, Android

Shadowgun adalah salah satu *game pertama* yang mampu membuktikan bahwa platform mobile dapat menyaingi PC dan *console* bukan hanya dari segi *gameplay* yang intens dan seru, tapi juga dari segi kualitas tampilan. Boleh dibilang bahwa Shadowgun adalah "Gears of Wars dalam bentuk app" dengan aksi *third-person shooter* yang seru berbalut cerita fiksi-ilmiah yang intens. Shadowgun juga menjadi salah satu alasan utama popularitas *plugin* Chainfire 3D yang populer di Android.



9 Grand Prix Story

iPhone, iPad, iPod touch, Android

Sebenarnya agak susah menentukan *game* simulasi manajemen buatan KaisoSoft yang mana yang pantas masuk daftar ini karena semuanya benar-benar mantap. Tapi konsep mengelola sebuah tim pembalap dalam Grand Prix Story terasa sedikit lebih spesial dibandingkan adik kakaknya yang umumnya menyuguhkan tantangan memimpin perusahaan. Singkat kata, Grand Prix Story benar-benar bisa menghadirkan suasana intens yang dihadapi para manajer di arena balap.



10 Apparatus

Android

Sebenarnya, permainan *physics-based puzzle* sudah cukup lama populer di kalangan *gamer*—sebut saja seri The Incredible Machine untuk PC yang sempat *booming* di era '90an. Nah, Apparatus meneruskan tradisi "tantangan membuat kombinasi mesin aneh-bin-ajaib tapi bisa bekerja" ini di era *mobile gaming*. Dan akan selalu ada tantangan yang *fresh* untuk *gamer-gamer* yang lihai berkat banyaknya *user-made levels* yang akan terus menguji kreativitas dan daya pikir kita.





Here Comes the Greatest Crossover of the Millennium!!

Crossover, yang dapat diartikan sebagai "bertemu dua (atau lebih) karakter dari dunia yang berbeda dalam satu *storyline*" telah menjadi hal yang lumrah bagi Street Fighter hasil garapan Capcom. Buktinya, terdapat banyak title yang mempertarungkan para fighter dari seri tersebut dengan beragam pihak; mulai dari para petarung dari game lainnya, *superheroes* maupun *supervillains* sampai dengan tokoh-tokoh *anime*. Crossover juga dialami oleh Tekken, game ciptaan Namco, meski bentuknya berbeda dengan Street Fighter karena baru sebatas *guest character* (contohnya Heihachi dalam SoulCalibur II, Paul

Phoenix dan Marshall Law dalam Urban Reign). Tetapi di tahun 2012 ini pihak Capcom dan Namco memberikan kejutan dengan berkolaborasi dalam menggarap sebuah game crossover yang menarik: Street Fighter X Tekken!!

RISE OF THE PANDORA

Bagaimana ceritanya hingga kedua *universe* yang berbeda ini bisa bertemu? Semua itu bermula dari jatuhnya sebuah meteor di kawasan Antartika, di mana di dalamnya terdapat sebuah objek yang memiliki bentuk kubus. Tidak ada seorang pun yang tahu dari mana benda tersebut berasal, meski

sudah diteliti oleh para ilmuwan dari seluruh dunia. Tetapi satu hal yang pasti, jika konfrontasi terjadi di sekitarnya maka objek tersebut akan melepaskan sejenis energi yang dapat meningkatkan kekuatan pihak yang tengah berseteru. Karena sifatnya itulah maka para ilmuwan menamakannya Pandora.

Rupanya berita mengenai kekuatan misterius yang dimiliki oleh Pandora berhasil menarik perhatian pihak-pihak tertentu; utamanya Shadaloo dan juga Mishima Zaibatsu. Tidak hanya itu, sejumlah fighter dari kubu Street Fighter dan Tekken pun berusaha untuk menguasai Pandora demi tujuan tersendiri.



Siapa yang nantinya berhasil menjadi penguasa Pandora? Lalu apa yang akan dia lakukan dengan kekuatan tersebut? Jawabannya bisa gamer temukan sekitar bulan Maret nanti, saat di mana game ini dirilis ke pasaran.

IT START WITH ONE...

Ada kisah menarik di balik kemunculan Street Fighter X Tekken, di mana semua itu diawali dari EVO 2010, sebuah event akbar bagi para pecinta game fighting di seluruh dunia. Yoshinori Ono, *producer* dari game Street Fighter IV yang hadir di sana, "dihadapi" oleh Katsuhiro Harada selaku *producer* game Tekken yang mempertanyakan tentang trailer game terbaru yang sedang dikembangkannya. Ucapan itu membuat para penonton berspekulasi bahwa proyek terbaru yang tengah dipersiapkan oleh Ono adalah game Darkstalkers terbaru!! Sayangnya Ono-san tidak bersedia memberikan *hint* yang jelas.

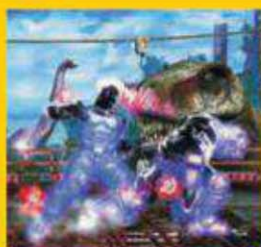
Lalu dalam diskusi panel Super Street Fighter IV di ajang Comic-Con 2011, saat membahas tentang "The Future of Street Fighter IV", Harada muncul dari tengah kerumunan dan berjalan ke panggung sambil membagikan game Tekken 6. Kehadirannya disambut riuh oleh para penonton. Harada lalu menantang Ono untuk membuktikan siapa yang lebih tangguh: Street Fighter atau Tekken. Dan pada momen itulah *teaser* pertama dari Street Fighter X Tekken dipertunjukkan. Sontak hal itu menciptakan kehebohan di antara para pengunjung yang datang!! Akhirnya kedua *producer* menyatakan bahwa mereka akan berkolaborasi untuk membuat game yang mempertemukan kedua kubu. Unik juga taktiknya!!

BALANCING THE TWO WORLDS

Sewaktu para pendekar Street Fighter di pertarungan dengan tokoh-tokoh dari King of Fighters (lewat SNK vs. Capcom), tidak terdengar suara sumbang karena pada dasarnya kedua game mempunyai banyak kesamaan. Salah satunya adalah: hampir semua fighter bisa meluncurkan serangan berjenis *projectile*. Tetapi saat Street Fighter X Tekken diperkenalkan untuk pertama kali, tidak sedikit gamer yang merasa pesimis dengan crossover ini. Mereka merasa bahwa permainan tidak akan seimbang karena, jujur saja, tidak adil rasanya fighter Tekken yang hanya memakai pukulan dan tendangan bertarung melawan karakter dari Street Fighter yang bisa memakai *projectile*.

Namun tentunya pihak Capcom tidak sembarangan dalam mengembangkan

info4 gamer



Pandora System

Di dunia terdapat istilah yang berbunyi "to open Pandora's box", yang bisa diartikan sebagai "mengundang masalah yang besar". Hal ini rasanya sangat cocok diterapkan pada Pandora System dalam Street Fighter X Tekken; di satu sisi fighter kalian bakal menerima tambahan kekuatan yang sangat besar, namun jika tidak bisa mengalahkan lawan dalam batas waktu yang ditentukan maka secara otomatis ia akan langsung kalah!!

crossover ini, serta memikirkan masak-masak gameplay yang akan dihadirkan supaya fans dari kedua kubu tidak akan merasa "asing" ketika memainkan game Street Fighter X Tekken. Salah satunya ialah menggunakan button layout seperti game aslinya, jadi untuk karakter Street Fighter tetap memakai 6-buttons setting sementara fighter dari Tekken tetap bisa dimainkan dengan 4-buttons setting. Tidak hanya itu, semua *combo* dan jurus yang sudah dikenal oleh pemain Tekken juga tetap dihadirkan dalam game ini tanpa mengalami perubahan apapun!! Uniknyanya, khusus untuk fans Tekken, jika gamer menyukai tantangan, cobalah mainkan jagoanmu dengan 6-buttons setting maka gamer dapat meluncurkan *combo* unik yang belum pernah dilihat sebelumnya. Nice!!

Oh, bicara mengenai *projectile*, semua karakter Tekken kini dilengkapi dengan *moves* khusus yang memungkinkan mereka untuk menghindari serangan *projectile*. Meski pelaksanaannya bakal berbeda untuk setiap karakter namun bentuknya hampir sama (yakni *sidestep*) yang memberikan banyak sekali pilihan untuk diteruskan menjadi *combo attack* yang berbahaya. Jadi jika gamer masih berpikir bahwa karakter Street Fighter curang karena dapat menggunakan Hadouken atau Sonic Boom, *then think again...* justru terlalu bergantung pada jurus itu bisa membawa petaka bagimu dalam Street Fighter X Tekken!!

A Tribute to Poison

Hampir sebagian besar gamer tentu sudah mengenal Poison, karakter kontroversial dari seri Final Fight akibat kerancuan gendernya. Dan Street Fighter X Tekken menandai debut perdananya sebagai seorang *fighter*, di mana sebelumnya Poison hanya mendapat peranan sebagai *cameo* dalam berbagai game Street Fighter (terutama seri Street Fighter III). Sebenarnya ia sempat terpilih untuk menjadi *playable character* bagi game fighting Capcom All-Stars, namun sayang game tersebut batal diproduksi dan proyeknya dibatalkan. *By the way*, tahukah kalian kenapa Poison dianggap kontroversial? Pasalnya menurut Capcom Jepang ia adalah seorang wanita sementara Capcom Amerika menyebutkan bahwa dia adalah *transgender* alias waria!! Hal ini dikarenakan adanya kebijakan di Amerika pada masa lalu bahwa karakter wanita (dalam game) tak boleh disakiti, sehingga akhirnya gender Poison terpaksa diubah. Tetapi bagaimana menurut pendapat kalian: apakah Poison memang seorang wanita tulen atau wanita "jadi-jadian"?



Guest Characters

Kehadiran "bintang tamu" tentu menjadi daya tarik tersendiri dalam sebuah game, dan hal tersebut ternyata bisa kalian temukan juga dalam Street Fighter X Tekken. Setelah menghadirkan Cole MacGrath, kini duo maskot dari Sony Computer Entertainment di Jepang yakni Toro dan Kuro akan hadir sebagai guest characters. Nantinya Toro akan meniru gaya bertarung Ryu, sementara Kuro meniru fighting style Kazuya.



Toro Inoue

Juga dikenal sebagai "Sony Cat", kucing yang selalu bermimpi menjadi manusia ini dikenal karena mempunyai banyak sekali ekspresi.



Cole MacGrath

Sang conduit yang bisa mengendalikan listrik ini tidak akan bertarung dengan tangan kosong, karena Cole juga dapat memakai senjata Amp miliknya.



Kuro

Sidekick dari Toro ini mempunyai sifat sedikit mesum serta suka menggoda wanita. Siapakah yang akan menjadi korban kegenitannya dalam game ini?

IT'S ALL ABOUT TEAMWORK

Meski proyek Street Fighter X Tekken digarap oleh Capcom, memakai *engine* plus sejumlah elemen permainan dari Street Fighter IV (Super Combo atau EX attack), tapi pengaruh dari Tekken dalam bidang gameplay sangat terasa. Untuk *tag system*-nya di adaptasi dari Tekken Tag Tournament, di mana gamer hanya perlu mengalahkan satu orang dari team lawan dan bukan kedua karakter, seperti sistem yang biasa digunakan Capcom. Dengan begitu kita harus lebih berhati-hati selama dalam pertarungan dan musti pandai mengatur *timing* untuk mengganti karakter. Pasalnya dengan melakukan *tag* maka posisi jagoanmu rentan diserang oleh lawan, kecuali jika gamer menggunakan teknik khusus yang bakal kita jelaskan nanti.

Pada game Street Fighter X Tekken ini teamwork menjadi fokus utama dalam permainan yang harus kita manfaatkan semaksimal mungkin. Hal ini diperkuat dengan munculnya beragam elemen tag yang, jika digunakan dengan baik, dapat mempermudah jalannya permainan. Yang pertama adalah Cross Art, sebuah serangan khusus di mana kedua fighter

info4 gamer



Gem System

Diantara sejumlah elemen baru yang ditambahkan pada gameplay Street Fighter X Tekken, terdapat Gem System di mana kalian dapat meningkatkan kekuatan jagoanmu dengan memberinya sejumlah gem. Meski pemakaiannya agak berbeda, tapi tidak bisa dipungkiri bahwa sistem ini terlihat mirip dengan fitur dalam Pocket Fighter, yang didasari dari sistem dalam game Red Earth. Don't you think so?

yang gamer pilih bakal melancarkan Super Arts miliknya secara bersamaan; sama seperti Hyper Combo dalam seri Marvel vs. Capcom. Memang "harga" yang harus kalian bayar sangat mahal di mana jurus tersebut mengonsumsi 3 level Cross Gauge, tapi apabila berhasil mengenai lawan maka *damage* yang di hasilkan tentunya sepadan!!

Dalam game Tekken, penggunaan jurus *launcher* merupakan salah satu strategi yang baik dalam menghajar musuhmu karena dengan begitu, tubuh lawan akan terlontar ke udara dan menjadi mangsa empuk untuk *juggle*. Fitur ini juga tetap dihadirkan dalam game ini, bahkan para jagoan Street Fighter diberi kemampuan untuk men-*juggle* lawannya. Dan untuk mendukung fitur tersebut disediakanlah 2 fitur menarik. Yang pertama, dengan menekan MP dan MK secara bersamaan maka kalian dapat melontarkan lawan ke udara sekaligus mengganti karakter untuk meneruskan combo attack dari karakter sebelumnya. Dengan begitu maka gamer dapat melancarkan juggle yang jauh lebih panjang dibanding biasanya; sebuah hal yang tentu bakal membuat fans Tekken gembira!!

Yang tidak kalah menarik adalah *Cross Rush*, teknik khusus yang dapat dipakai oleh semua fighter. Yang harus dilakukan hanya menekan Low, Medium, Heavy, Heavy attack (dapat dilakukan dengan tombol Punch atau Kick) maka jagoanmu akan melancarkan combo di mana di akhir serangan, kalian akan langsung berganti posisi dengan *partner*-mu. Kesempatan ini memberikan peluang untuk mengembangkan combo attack menjadi lebih besar!! Karena fungsinya yang sangat krusial maka gamer disarankan untuk mempelajari teknik ini secepat mungkin.

Jangan lupa dengan Cross Assault, yang dilancarkan dengan melakukan QCB (quarter-circle back) lalu menekan MP serta MK bersamaan. Dengan teknik ini maka kedua karaktermu bakal muncul di layar dan bisa dikendalikan untuk menyerang lawanmu bersama-sama!! Uniknya, karena lawan juga dapat melakukan teknik yang sama maka tidak tertutup kemungkinan kalian akan menemui pertarungan yang *heboh* di mana empat karakter muncul di layar secara bersamaan dan saling adu jotos. *Wow whereen!!*





Di awal permainan kita bisa memberikan sejumlah gem kepada fighter-mu untuk mendapatkan beragam bonus. Ada dua jenis gem yang bisa dipakai. Pertama adalah Boost Gems yang berfungsi untuk meningkatkan beragam atribut fighter-mu, yang terdiri atas Proficiency Gem (mengurangi pemakaian Cross Gauge), Porfitude Gem (mengurangi damage yang diterima), Life Force Gem (regen health), Harmonize Gem (regen vitality), dan juga Onslaught Gem (meningkatkan pengisian Cross Gauge). Sementara yang kedua adalah Assist Gem yang memiliki fungsi *men-support* kemampuan milik karaktermu, diantaranya adalah Cancel Assist (memudahkan pemakaian Cancel tapi damage menurun 10%), Easy/Super Easy Input (penyederhanaan special moves), Auto Throw Escapes (mem-block bantingan secara otomatis), dan Auto Block (menangkis secara otomatis).

Perlu diperhatikan bahwa tidak semua gem dapat digunakan secara langsung, karena beberapa diantaranya hanya akan berfungsi setelah kalian memenuhi "persyaratan" tertentu. Bahkan gamer juga bisa memilih untuk tidak memakai gem karena sistem ini bersifat *optional*. Yang jelas, Gem System memungkinkan para pemain veteran untuk mendapatkan strategi penyerangan yang baru, tetapi juga memberikan keuntungan tersendiri bagi para pemula.

Singkat kata, bagi fighting game mania yang mencari permainan yang mantap, maka Street Fighter X Tekken wajib di jadikan pilihan utamamu. *Are you ready for the fight of the millennium?*

Aseek

Yang udah ga sabar pengen ngeliat Zangief pake kostum Lily, mwakakakak!!

info4 gamer



Swap Costume

Masih ingat dengan fitur kustomisasi dalam Street Fighter IV? Nah, fitur serupa bisa juga gamer temukan dalam Street Fighter X Tekken dengan nama Swap Costumes. Lewat fitur tersebut karakter dari kubu Street Fighter dapat memakai kostum para fighter Tekken (dan juga sebaliknya) sehingga tampil lebih unik. Hmm...jadi penasaran, bagaimana ya kalau Zangief memakai kostum Lily. That would be hilarious!!

UNLOCKING PANDORA'S BOX

Kalian pasti sudah membaca *storyline* dari Street Fighter X Tekken ini, bukan? Ternyata dalam game ini fungsi Pandora tidak hanya sebatas objek yang menjadi incaran berbagai pihak, tapi juga menjadi sistem dalam gameplay yang dinamakan Pandora Mode. Cara kerjanya lagi-lagi berhubungan dengan teamwork; apabila *health* yang dimiliki oleh salah seorang fighter berada di bawah 25%, gamer bisa mengorbankan karakter tersebut dengan menekan Bawah, Bawah, disusul dengan menekan MP+MK. Dengan melakukan hal itu maka karakter yang dikorbankan akan KO, namun dia bakal memberikan kekuatan besar bagi partner-nya.

Seberapa besar kekuatan yang diterima oleh sang partner? Jawabannya adalah: sangat besar. Pasalnya ia mendapatkan tambahan stats, baik dalam hal *defense* maupun *offense*, serta Cross Gauge yang penuh dan tidak akan pernah berkurang sehingga kita bisa menggunakan Hyper Arts maupun EX attacks secara terus-menerus. Bayangkan betapa besarnya damage yang bakal dihasilkan!! Namun teknik ini sangatlah berbahaya jika tidak bisa dimanfaatkan dengan baik. Pasalnya, jika gamer tidak mampu menjatuhkan lawan dalam batas waktu yang sudah ditentukan maka fighter milikmu bakal langsung KO dan pertarungan berakhir!! Jadi di satu sisi, mode ini memberikan keuntungan besar bagi gamer dan dapat

membalikkan hasil pertarungan, namun bahaya yang dimilikinya juga tidak main-main. Inilah salah satu keunikan yang dimiliki Street Fighter X Tekken.

WAR OF THE GEMS

Keunikan lain yang bisa gamer temukan dalam Street Fighter X Tekken adalah Gem System, yang fungsinya hampir mirip dengan *gem* dalam Pocket Fighter (Super Gem Fighter Mini Mix jika di US).

Cameos

Bagi gamer yang memiliki mata nan jeli dan memperhatikan dengan seksama beragam screenshot dari game Street Fighter X Tekken, kalian pasti bisa melihat kehadiran sejumlah cameo yang cukup menarik. Tidak hanya munculnya tokoh-tokoh dari kubu Street Fighter atau Tekken, bahkan dalam game ini kita bisa menemui kedua developer dari game tersebut yakni Yoshinori Ono dan Katsuhiro Harada. It's true!!





STREET FIGHTER SIDE

- Lebih dikenal sebagai game fighting 2D terbaik, tapi kini mulai merambah ke dunia 3D.
- Hadirkan jurus-jurus yang lebih bernuansa "fantasi" meski didasari atas ilmu beladiri nyata.
- Hampir sebagian besar karakternya dapat mengeluarkan serangan berjenis projectile.
- Menggunakan 6 tombol, masing-masing melambangkan kekuatan

- serangan untuk pukulan (Low Punch, Medium Punch, Fierce Punch) dan tendangan (Low Kick, Medium Kick, Fierce Kick).
- Untuk metode penyerangan biasanya mengandalkan kombinasi pukulan atau tendangan yang dipadukan dengan special moves.
- Selama dalam pertarungan, gamer dapat melakukan Air Blocking.
- Gamer hanya bisa melakukan *forward* maupun *back dash*, namun tidak *side-step*.



TEKKEN SIDE

- Dikenal sebagai salah satu game fighting 3D terbaik.
- Hadirkan jurus-jurus yang lebih realistis dan didasari atas ilmu beladiri nyata.
- Tidak semua karakter dapat mengeluarkan serangan berjenis projectile.
- Menggunakan 4 tombol, masing-masing melambangkan keempat anggota tubuh (Left Punch, Right Punch, Left Kick, Right Kick).

- Untuk metode penyerangan lebih bergantung pada combo attack yang (biasanya) panjang serta juggle.
- Selama dalam pertarungan, gamer tidak dapat melakukan *Air Blocking* karena hal itu bakal mengacaukan jalannya juggle.
- Dalam Tekken, gamer dapat melakukan gerakan *forward* maupun *back dash* dan juga *side-step*.
- Punya variasi binatang super lebih banyak ketimbang game lain.



History of Street Fighter Crossover

The Street Fighter Gang Takes on Every Challenge!!

X-Men vs. Street Fighter

Inilah game pertama yang mempertarungkan para jagoan Street Fighter dengan kaum *superhero* dari dunia Marvel Comics!! Semua itu harus gamer lakukan demi melindungi bumi dari rencana jahat Apocalypse. Selain Menggabungkan sejumlah elemen dari 2 game keluaran Capcom sebelumnya (X-Men: Children of the Atom serta Marvel Super Heroes), X-Men vs. Street Fighter menghadirkan *tag system* di mana kalian bisa menukar karakter supaya mampu bertahan lebih dalam pertarungan. Tapi fitur paling menarik adalah munculnya Hyper Combo, di mana kedua karakter (dalam satu team)

akan mengeluarkan jurus pamungkasnya secara bersamaan. Cool!!!

Keunikan lain dalam game ini adalah terjadinya peningkatan kekuatan bagi semua karakter Street Fighter, sehingga jurus-jurus yang dilancarkan nampak jauh lebih dahsyat. Lihat saja Hadouken milik Ryu yang ukurannya sangat besar, Yoga Fire yang kini bentuknya seperti lidah api nan panjang (bukan bola api), atau jurus pamungkas Kikouhou milik Chun-Li yang memenuhi hampir 3/4 bagian layar. Dahsyat sekali, bukan?





Marvel Super Heroes vs. Street Fighter

Setelah bertarung (maupun bekerjasama) dengan anggota X-Men, kini para jagoan Street Fighter akan berhadapan dengan para *superhero* yang jauh lebih beragam!! Dalam bidang *gameplay*, hampir tidak ada perbedaan yang signifikan antara X-Men vs. Street dan Marvel Super Heroes vs. Street Fighter; pertarungan masih di langsung dengan format *tag system* serta tetap menghadirkan Hyper Combo sebagai daya tarik utamanya. Hanya saja beberapa karakter dari team X-Men di hilangkan dan diganti *superheroes* baru,

serta kemampuan memanggil *partner*-mu untuk melancarkan jurus miliknya tanpa harus berganti karakter lebih dulu.

Satu hal unik yang dimiliki oleh game ini terjadi di akhir permainan, dimana kedua jagoan yang kalian pilih akan berhadapan dengan *boss character* baru yakni Cyber Akuma, yang jauh lebih menantang di bandingkan Apocalypse!! Dan *ending* yang gamer saksikan bakal bergantung pada karakter mana yang bisa mengalahkan musuh terakhir ini.

Marvel vs. Capcom Series



Akhirnya, kedua kubu menjalani pertarungan dalam kekuatan penuh!! Tidak hanya membawa para pendekar Street Fighter, dalam game ini kalian dapat bermain memakai beragam tokoh dari Capcom *universe* untuk menghadapi para *superhero* (dan *supervillain*) dari dunia Marvel. Hasilnya adalah pertarungan yang jauh lebih *hectic* tapi lebih seru dan menantang!! Terdapat 3 buah title dalam seri ini yakni MVC pertama (Clash of Super Heroes), kedua (New Age of Heroes) dan ketiga (Fate of Two Worlds).



Keunikan dari seri Marvel vs. Capcom adalah: setiap gamenya selalu menghadirkan fitur baru dalam bidang *gameplay* sehingga mempunyai ciri khas serta keunikan tersendiri. Contohnya: hadirnya Duo Team Attack di mana gamer bisa mengontrol 2 fighter bersamaan dalam game pertama, perbedaan *button layout* (dari 6 tombol menjadi 4) dalam Marvel vs. Capcom 2, hingga pemakaian *three-buttons setting* dan perubahan format tampilan (kini memakai *3D characters*) dalam Marvel vs. Capcom 3.

SNK vs. Capcom Series

Manakah yang terbaik: Street Fighter atau King of Fighters? Pertanyaan itulah yang selalu hadir di benak *fighting game mania*, karena kedua seri ciptaan developer berbeda ini punya kelebihan dan keunikan tersendiri. Akhirnya pertanyaan itu terjawab berkat munculnya SNK vs. Capcom, game yang sebenarnya diawali dari terjadinya kesalahan persepsi!!

Uniknya, *crossover* ini hadir dalam 2 versi yang berbeda: satu diciptakan oleh Capcom (Capcom vs. SNK) series, sementara satu lagi diciptakan oleh SNK (SNK vs. Capcom series). Hal tersebut menimbulkan munculnya perbedaan di bidang tampilan dan juga *gameplay*; seri Capcom vs. SNK menggunakan Groove System di mana di awal pertarungan gamer dapat memilih untuk mengadaptasi gaya permainan Street Fighter maupun King of Fighters, sementara seri SNK vs. Capcom sepenuhnya memakai *gameplay* dari seri King of Fighters. Apapun serinya, yang penting dahsyatnya pertarungan antara kedua kubu ini sangat menarik untuk disimak.

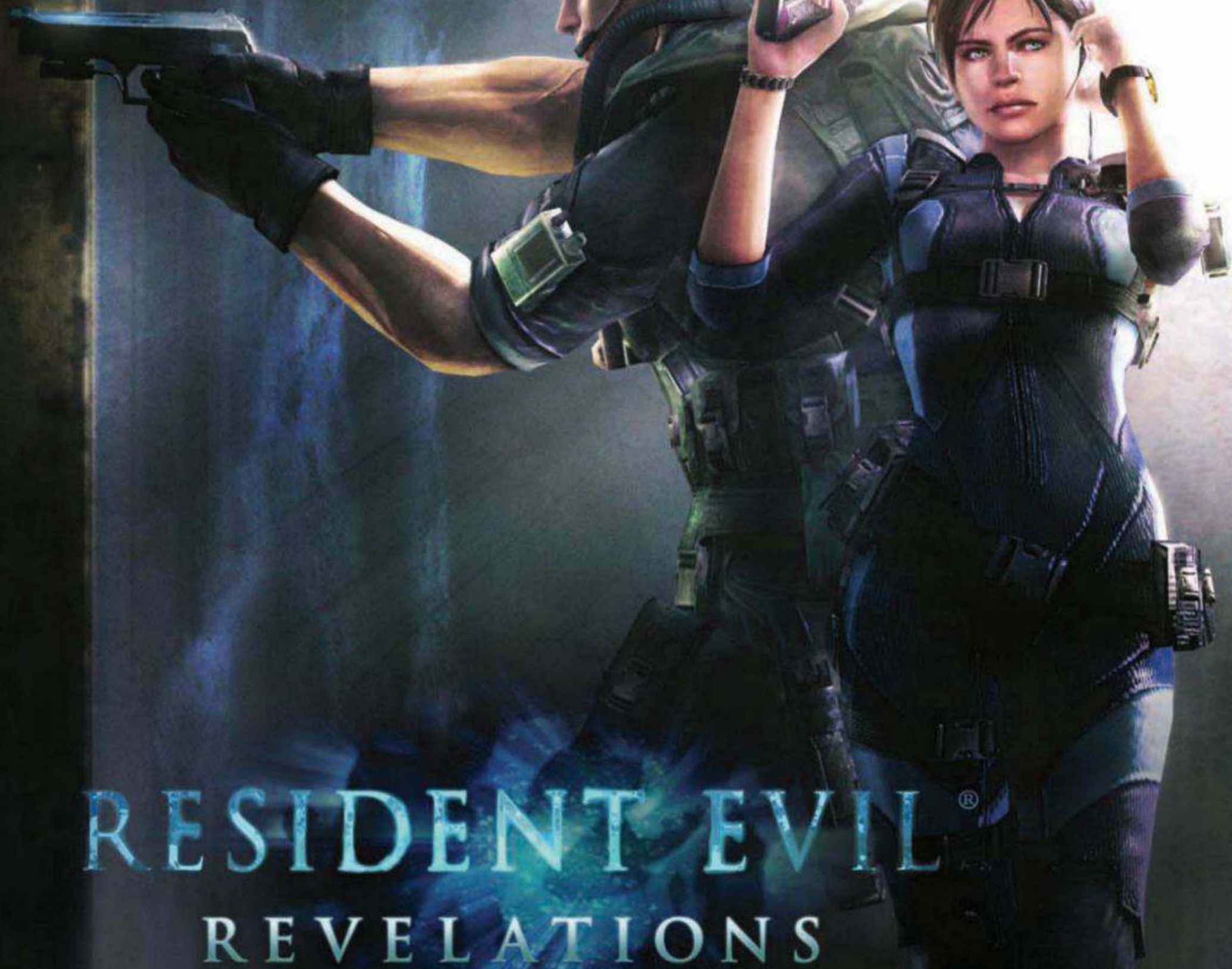


Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes



Rupanya kepopuleran para jagoan Street Fighter (dan Capcom) menarik perhatian sejumlah tokoh *anime* ciptaan Tatsunoko Productions, sehingga kedua kubu pun bertemu dalam pertarungan akbar lewat Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes!! Masih menghadirkan *tag system* (kecuali untuk karakter yang bertubuh raksasa seperti Gold Lightan dan PTX-40A), TVC menghadirkan sejumlah fitur baru dalam *gameplay*-nya. Contohnya adalah *Universal technique* yakni serangan khusus yang jauh lebih kuat dibandingkan *special moves* biasa, Baroque Combo di mana kita harus mengorbankan sejumlah *life gauge* untuk menyaran *combo attack* yang lebih panjang, serta Mega Crash untuk menciptakan *barrier* yang bisa memukul mundur lawan tapi dengan mengorbankan sejumlah Hyper Combo dan *life gauge*.

Berkat variasi karakter yang bisa dimainkan serta penggunaan sistem permainan yang mantap, tidak mengherankan kalau TVC mendapatkan banyak sekali pujian dari berbagai kalangan, dan dianggap sebagai salah satu game fighting terbaik!!



RESIDENT EVIL REVELATIONS

Publisher: Capcom | **Developer:** Capcom | **Genre:** Action Adventure | **Release:** Januari 2012

Can It Bring the "Original Taste" Back to Resident Evil Series?

Di awal kemunculannya, Resident Evil mendapat sambutan yang hangat karena mampu menghadirkan nuansa horor yang menarik melalui tema *zombie outbreak* yang (di masanya) masih langka jarang diangkat. Ketegangan yang dihasilkan oleh teror zombie di ruangan sempit, ditambah dengan beragam puzzle yang menantang, menjadikan game ini sangat populer. Sayangnya, secara perlahan *gameplay* yang semula mengusung *survival-horror* berubah menjadi genre *action*, di mana hal itu membuat banyak fans RE kecewa. Banyak kritik dilayangkan oleh gamer sehubungan dengan pergeseran genre yang dilakukan oleh Capcom. Dan untung mereka mau mendengar kritik dari para penggemarnya yang menginginkan game Resident Evil kembali ke formula lamanya, yang akan dibuktikan melalui installment ke delapan ini!!

Kisah dalam Revelations terjadi pada tahun 2005 dengan setting waktu di antara Resident Evil 4 dan Resident Evil 5, tak lama setelah pembentukan Bioterrorism Security Assessment Alliance (BSAA), kelompok anti-teroris yang diperkenalkan di Re5. Dan sekali lagi kisahnya akan terpusat pada Chris Redfield dan Jill Valentine selaku pendiri BSAA.

Dikisahkan di laut Mediterania, terdapat sebuah objek wisata kota terapung bernama Terragrigia yang hanya bisa dicapai melalui perahu pesiar bernama Queen Zenobia Cruise Lines. Di tahun 2004, organisasi bioteroris Il Veltro menyerang kota itu dengan B.O.W. (Bio Organic Weapons) sehingga memaksa Federal Bioterrorism Commission (FBC) untuk mengambil tindakan. Akhirnya Il Veltro berhasil ditundukkan, tapi Terragrigia dinyatakan telah terkontaminasi dikarantina.

Kini di tahun 2005, Il Veltro muncul kembali dan mengancam akan menginfeksi 1/5 populasi bumi dengan T-Abyss, virus laut yang dikembangkan dari T-Virus. Sebagai percobaan, mereka membajak kapal laut SS Queen Zenobia dan menyebarkan virus tersebut!! Situasi ini memaksa Chris dan Jessica Sherawat untuk turun tangan, tapi entah kenapa komunikasi dengan mereka terputus!! Kini Jill dan Parker Luciani harus mencari tahu apa yang terjadi pada rekan-rekannya, sekaligus menghentikan rencana Il Veltro.

Untuk Revelations yang akan hadir di handlehd 3DS ini Capcom akan mengabulkan keinginan para fans dengan kembali mengusung konsep permainan original. Dengan begitu maka gamer bakal kembali berhadapan dengan persediaan amunisi yang terbatas, penekanan pada unsur eksplorasi dan



lebih luas, karena Genesis juga mampu mendeteksi item-item yang tersembunyi di sebuah ruangan!! Jadi kita tidak perlu lagi mencari-cari di setiap sudut; cukup arahkan scanner ini ke berbagai arah maka alat tersebut bakal memberikan respon dan menampilkan info kepada gamer saat menemukan sebuah objek. *Wanna know a neat trick?* Setelah kalian menghabsi musuh B.O.W., gunakan Genesis untuk men-scan mayatnya agar sebuah counter muncul di mana setelah mencapai 100%, kalian akan menerima sebuah Herb.

Revelations juga memanfaatkan fitur touch screen yang bisa digunakan untuk beberapa keperluan, diantaranya adalah memecahkan puzzle maupun mengatur inventory. Selain itu, skill kalian juga berpengaruh dalam menghadapi event-event tertentu yang akan terjadi selama dalam permainan, misalnya seberapa cepat gamer bisa melakukan maneuver sewaktu kapal terbalik!! Gamer juga bisa melancarkan emergency evasion yang mirip teknik andalan Jill pada RE3, yaitu menghindar saat musuh menyerangmu. Bahkan gamer juga dapat melakukan counter attack setelah dijatuhkan musuh dengan menembak sambil berbaring.

Last but not the least, Revelations akan menghadirkan Raid Mode di mana kita bisa bekerjasama dengan seorang teman untuk bertahan hidup. Dalam mode ini kita bisa menemukan senjata baru atau beragam parts yang dapat dipakai untuk meng-upgrade senjatamu.

Phil

*Yang original emang lebih sip deeh
Mudah-mudahan sesuai dengan harapan!!*



Meski sempat ragu, tapi tampaknya Revelations dapat mengembalikan nuansa survival-horror yang sempat hilang dalam RE series. Akhirnya, the real nightmare will return!!

puzzle solving, serta mengembalikan elemen horror yang kental. Walau begitu gameplay-nya tidak ikut kembali ke awal karena tetap memakai sudut pandang *over-the-shoulder* (ala RE5) yang dirasa sangat efektif. Tapi uniknya, Capcom pun mengadaptasi sudut pandang seperti dalam Resident Evil: Dead Aim di mana sudut pandang tetap hadir dalam third-person saat kalian menjelajahi tiap area, dan akan berubah menjadi first-person ketika gamer hendak menyerang musuh. Hal ini mungkin di maksudkan agar kita menemui kemudahan untuk membidik dan menembak bagian-bagian tertentu dari tubuh lawan, misalnya membidik ke arah kepala. Dan yang paling menarik adalah: kali ini gamer dapat menembak sambil berjalan. *Cool!!*

Bicara mengenai lawan, ada perubahan drastis yang dilakukan Capcom untuk seri satu ini. Tentunya kalian mengetahui bahwa zombie adalah musuh yang paling sering ditemui di sepanjang permainan Resident Evil, betul? Tapi kali ini mereka

(menurut info) tidak akan gamer jumpai, di mana posisinya digantinya oleh Ooze, "zombie" baru yang tercipta dari T-Abyss Virus!! Celaknya, mereka ternyata jauh lebih berbahaya dibanding zombie biasa sehingga memaksa kalian untuk lebih berhati-hati dalam menghadapinya, dan meningkatkan kewaspadaan kita selama dalam permainan. Uniknya, virus ini juga dapat dipadukan dengan B.O.W. hasil ciptaan Umbrella agar menghasilkan jenis mutant baru; salah satu contohnya ialah Farfarello, Hunter yang bermutasi lebih jauh setelah terpapar T-Abyss. Mereka jauh lebih agresif dibandingkan Hunter biasa serta mampu mengubah tubuhnya menjadi transparan sehingga lebih sulit untuk dilihat, sama seperti Novistador dalam RE4!!

Untuk itulah Capcom menampilkan *tool* baru berupa *scanner* yang dinamakan Genesis. Selain dapat mendeteksi lawan, scanner ini juga memiliki kegunaan lain seperti menemukan titik kelemahan musuh. Namun fungsinya ternyata jauh

info4gamer

Setelah Jill, Claire dan Sheva, muncul tokoh femme fatale lain yang menghiasi seri Resident Evil: Jessica Sherawat. Di balik kecantikannya, ia memiliki banyak pengalaman dengan bioterrorism bahkan sebelum bergabung dengan BSAA!!





Publisher: Capcom | **Developer:** CyberConnect2 | **Genre:** Action | **Release:** Februari 2012

Another Furious Ex-God Seeking for Revenge!!

Dewa yang difitnah dan berusaha untuk membalas dendam; apakah kalian merasa familiar dengan tema ini? Yup, tema yang sama dapat gamer temukan dalam God of War, terutama seri ke-2 dan 3, di mana Kratos yang diangkat sebagai God of War baru dikhianati para dewa Olympus sehingga ia pun berusaha menuntut balas. Dan hal hampir sama rupanya dialami juga oleh Asura, tokoh utama yang akan kalian mainkan dalam game Asura's Wrath.

Menurut ceritanya, sewaktu Realm of Shinkoku yang dihuni oleh para dewa diserang oleh musuh bernama Gohma, Eight Guardian Generals pun di kerahkan untuk menanggulangi bahaya besar ini. Lewat perjuangan panjang akhirnya mereka bisa mengalahkan Gohma, namun di tengah perayaan kemenangan, Emperor of Shinkoku yakni Strada ditemukan tewas akibat dibunuh!! Eight Guardian Generals pun menuduh salah satu anggotanya yakni Asura sebagai si pembunuhnya karena dia

berada di dekat mayat Strada, sehingga kekuatan miliknya dilucuti dan ia pun dibuang dari Shinkoku. Tidak hanya itu, istrinya yakni Durga dibunuh dan bahkan putrinya Mithra diculik!! Merasakan adanya sebuah konspirasi di balik semua peristiwa yang menyimpannya, ditambah hilangnya orang-orang yang di cintainya, semua itu menyulut kemurkaan Asura sehingga ia meloloskan diri dari hukuman. Kini hanya ada satu tujuan dalam hidupnya yakni: membalas dendam!!



Keunikan yang dimiliki oleh Asura's Wrath adalah bentuk permainannya yang sangat berbeda dibandingkan game action biasa. Permainan akan dibagi kedalam sejumlah episode yang terpisah, di mana tiap episode menghadirkan situasi berbeda yang harus dihadapi jagoan utamamu. Sewaktu Asura bertarung dengan Gohma misalnya, permainan bakal dilangsungkan di udara di mana kita akan menjalani permainan *shooting*.

Nantinya Asura dapat meluncurkan *rapid attack* untuk menembaki musuh yang berusaha mendekati posisimu, bahkan kita juga bisa memfokuskan sasaranmu pada satu target dengan memanfaatkan fitur *lock-on*. Sambil menembaki lawan, gamer pun harus bergerak lincah untuk menghindari serangan balasan lawanmu. Yang menarik, dalam mode permainan shooting ini kalian juga harus selalu siap untuk menjalankan QTE (Quick-Time Events); misalnya dalam satu episode, kalian harus memantulkan

missile yang ditembakkan lawan saat posisinya berada dekat denganmu!!

Sementara itu dalam episode lainnya, Asura akan menjalani pertarungan di darat menghadapi pasukan Shikoku dan tentunya Seven Deities, ketujuh dewa mantan anggota Eight Guardian Generals yang dipimpin oleh Deus. Gameplay yang dihadirkan tidak jauh berbeda dengan gaya permainan dari game-game action biasa, di mana kalian dapat bergerak dengan bebas serta meluncurkan serangan. Tidak hanya Light serta Heavy Attack saja, ada banyak jenis serangan yang bisa dilakukan seperti Dash Attack yang akan melontarkan lawan ke udara agar menjadi sasaran empuk bagi *air combo*, Air Attack (serangan dari udara ke darat), sampai melakukan counter untuk menangkis sekaligus membalas serangan musuh. *Just like in God of War games!!*

Di samping itu beberapa kemampuan unik lainnya juga dapat kita gunakan

dalam pertarungan. Salah satunya ialah Recovery, yang memungkinkan gamer untuk kembali berdiri setelah terkena serangan musuh, menembak target dengan projectile, dan bahkan Special Attack yang bentuknya mirip finisher dalam God of War, di mana kalian harus menekan ikon yang ada di atas kepala musuh agar Asura bisa menghabisinya. Perlu diperhatikan bahwa dengan melakukan semua itu maka Burst *gauge* milik Asura akan terisi, dan apabila sudah penuh maka gamer dapat melepaskan kekuatan jagoan kita sepenuhnya sehingga ia mampu menciptakan kehancuran total, sekaligus memicu *event* yang akan meneruskan jalannya cerita ke episode selanjutnya.

Oh iya, gamer tentu heran melihat di beberapa screenshot Asura memiliki 6 buah tangan, sementara beberapa lainnya menampilkan jagoan kita hanya mempunyai dua (atau bahkan satu) tangan? Perbedaan tersebut di pengaruhi oleh perkembangan dari *storyline* itu sendiri, juga kekalahan-kekalahan yang ia dapatkan dalam pertarungan sebelumnya. Karena itu selama dalam permainan kita tidak bisa meningkatkan level dan ability tokoh utamamu seperti dalam game lainnya. Tapi bukankah hal tersebut membuat permainan menjadi kurang

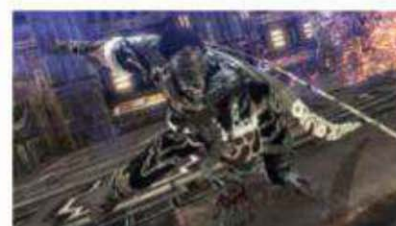
menarik karena rasanya nasib Asura sudah "ditentukan"? Tidak juga *koq* karena selain menyajikan permainan yang dipenuhi action, ada banyak hal menarik yang tentunya tidak pernah kalian temukan dalam game lainnya. Kapan lagi kita bisa melawan musuh yang ukurannya jauh lebih besar di banding planet Bumi?!

Memang rasanya sedikit sulit untuk menjabarkan seperti apa bentuk dari gameplay yang ditawarkan Asura's Wrath. Pasalnya memang sangat berbeda dibanding game-game action biasa. *But one thing for sure*, semua itu bakal terjawab di bulan Februari nanti.

Aseek

Hmm... apa cuman ane doank yang ngerasa kalo Asura kelihatan mirip Akuma?

meet the second character YASHA



Tidak semua dewa berusaha untuk menghabisi nyawa Asura demi membungkam mulutnya; salah satunya adalah Yasha, bekas anggota Eight Guardian Generals yang kini menjadi bagian dari Seven Deities. Dia berusaha membunuh mantan sahabatnya karena mengira bahwa Asura lah sosok yang telah menyebabkan kematian dari adiknya yakni Durga, yang merupakan istri dari Asura. Apa yang nantinya akan terjadi jika Yasha akhirnya tahu bahwa dia sudah difitnah oleh pihak yang justru diikuti olehnya? Apakah Yasha juga akan ikut bersama Asura untuk membalas dendam?



Tema "Dewa yang ingin membalas dendam" sudah sering dipakai di dunia game. Nhaah, apakah Asura's Wrath dapat menghadirkan sesuatu yang berbeda? *We'll see...*



When the Rain Falls, Things Will Get Ugly...

Berbagai metode telah diupayakan untuk mengembalikan nuansa horor ke dalam diri Silent Hill, namun hingga sekarang ini semua seri (terbaru) yang sudah beredar masih belum mampu menyamai feeling dari ketiga game pertamanya. Mungkin semua itu dikarenakan game-game Silent Hill terbaru dikembangkan oleh developer luar sehingga terasa sekali perbedaan atmosfer horornya dibanding saat masih digarap oleh Konami.

Kini developer baru lainnya yakni Vatra Games akan mencoba meneror gamer lewat seri terbaru yang mempunyai sub-title Downpour; dan nampaknya usaha mereka cukup menjanjikan. Selain menampilkan karakter baru, di mana kali ini gamer akan bermain sebagai narapidana bernama Murphy Pendleton, gamer juga bakal menjelajahi region tenggara dari Silent Hill yang belum pernah dijelajahi sebelumnya.

Serial game Silent Hill selalu dikenal sebagai game yang mampu menampilkan rasa horor dalam konteks yang ambigu. Ambigu dalam arti game menawarkan sebuah dunia misteri, terselubungi dengan kabut, yang tidak bisa dipahami oleh akal sehat. Dengan ide permainan seperti ini, Silent Hill mampu meneror pemain dengan alur cerita yang mencekam, penuh misteri, dan perasaan tidak enak yang terus menghantui pemain dari awal sampai akhir permainan. Sehubungan dengan hal ini, developer berusaha menciptakan Silent Hill: Downpour sebagai sebuah game yang mampu menakuti pemain bukan melalui adegan brutal penuh aksi, tetapi melainkan dari pesan moral dan horror psikologis yang ditampilkan dalam game tersebut.



Brian Gomez, desain direktor dari Vatra Games, mengatakan kalau Silent Hill: Downpour berusaha untuk menangkap kembali tema survival-horror yang sesungguhnya. Tokoh utama game ini (Murphy) tidak mempunyai koneksi dengan karakter-karakter seri sebelumnya, ia sengaja didesain sebagai seorang karakter dengan latar belakang yang misterius, dan kebetulan terlibat dalam masalah supernatural yang menghantui dirinya. Gomez menjelaskan kalau game ini mendorong pemain untuk menilai personalitas

karakter sebagai kunci dari seluruh permainan, yang sesuai dengan nuansa sebuah kisah horor.

Silent Hill: Downpour sepertinya tampil sedikit berbeda dengan game penuh aksi brutal dan kekerasan, tidak seperti tipikal game horor Barat lainnya. Game ini berusaha menampilkan nuansa horor psikologis yang intens, seperti ciri khas permainan Silent Hill pertama.

Silent Hill: Downpour dapat dipastikan akan tampil berbeda dari Silent Hill: Homecoming, atau Shattered Memories. Kita tinggal berharap developer dapat memahami apa yang harus mereka lakukan, dan berhasil sukses dalam menciptakan sebuah game horor khas Silent Hill, yang terbukti telah dicintai oleh banyak penggemarnya.

Neko

Lagi ga enak badan nih mas bro...
Abis di Silent Hill keujanan terus sih, hehehe!!



NEW UPDATE NINJAKITA

CHAPTER IV

AKATSUKI INVASION

KARAKTER BARU | PET BARU
RUMAH NINJA | EQUIP DAN ITEM BARU
GELAR BARU | DAN MASIH BANYAK LAGI.



FREE
TO PLAY

NINJAKITA

WWW.NINJAKITA.COM



THE BEST
WEB BASE ONLINE GAME 2011
VERSI GAMESTATION



GAME ONLINE
FAVOURITE 2011
VERSI XY KIDS

DREAM²



2012 © DREAM2 AND GAMEWEB
ALL RIGHTS RESERVED.

SNIPER 2

GHOST WARRIOR

Publisher: City Interactive | Developer: City Interactive | Genre: First-Person Shooter | Release: Maret 2012

Will We Finally See a Sniper Sim? Good Question...

Ketika Sniper: Ghost Warrior yang pertama dirilis, banyak gamer yang mengharapkan sebuah game yang benar-benar merupakan simulasi dari aksi *sniper* di medan pertempuran: Penuh aksi *stealth* yang intens, diikuti mekanisme membidik yang kompleks, dan diakhiri dengan kepuasan luar biasa karena berhasil mencetak *headshot* dari jarak setengah kilometer yang ditampilkan lewat *kill-cam* yang dramatis.

Nyatanya, game pertama yang menyandang nama 'Sniper' sejak 2005, Sniper: Ghost Warrior sangat mengecewakan. Dan kita bukan hanya bicara soal plot ceritanya yang parah maupun kondisi game-nya sendiri yang sangat *buggy*, tapi juga mengenai gameplay-nya sendiri yang jauh dari gambaran ideal seorang sniper. Al musuh bisa mendeteksi karakter kita dari puluhan kilometer jauhnya, sehingga bersembunyi dan menembak dari jarak jauh layaknya sniper tulen praktis mustahil. Lebih parah lagi, sebagian porsi gameplay memaksa kita menukar sniper rifle dengan assault rifle atau submachinegun dalam aksi tembak-menembak.

Tapi tampaknya City Interactive belum menganggap Sniper: Ghost Warrior sebagai *franchise* gagal, dan tampaknya juga, mendengarkan keluhan gamer mengenai game pertamanya. Hilang sudah



adegan-adegan ala Call of Duty - Sniper: Ghost Warrior 2 akan menampilkan fokus murni pada pertempuran jarak (ekstra) jauh alias *sniping* dan *stealth*. Al musuh juga akan disesuaikan agar lebih realistis, dalam artian kita tidak perlu khawatir lagi semua musuh dalam radius 10 kilometer akan



mengetahui posisi kita begitu kita memasuki area baru. Aspek multiplayer-nya juga dikembangkan lewat serangkaian skenario yang akan mencegah semua pemain camping di posisi masing-masing.

Ah, tapi bukan sequel namanya kalau tidak ada fitur-fitur baru. Misalnya saja *stealth-kill* dengan pisau. Kita juga bisa mengganti scope pada sniper rifle kita sesuai kebutuhan. Dan tentu saja mekanisme *sniping* yang kompleks akan kembali hadir dan memaksa pemain memperhitungkan lintasan balistik, angin, dan faktor-faktor lainnya yang harus dikuasai seorang sniper tulen.

Kuma

Nah, ini dia contohnya developer yang mau ngedengerin feedback dari fansnya...



3 Kingdoms

Online
Free to play

Huang Zhong

GRAND NATIONAL TOURNAMENT

Sim a Yi

Rp. 100.000.000,-

Untuk Player Baru Maupun Lama

Pendaftaran dibuka hingga **15 Februari 2012**

Untuk Pendaftaran Kunjungi **<http://3k.wavegame.net>**



wavegame

 <http://facebook.com/3kingdom.indo>

 [@3kingdomindo](https://twitter.com/3kingdomindo)

Max Payne 3: Gang Wars

Publisher/ Developer: Rockstar Studios | **Genre:** Action, Shooter | **Release:** Maret 2012

Bullet Time dalam multiplayer? Itu sih namanya... lag!



Untuk sebuah game yang menjadi terkenal karena narasi alur cerita dan permainan single player-nya, rasanya sangat aneh ketika Rockstar mengumumkan kalau Max Payne 3 akan memiliki sebuah fitur multiplayer. Namun Charlie Bewsher, pemimpin desain multiplayer Max Payne 3, menyadari pentingnya Max Payne sebagai game single-player. Ia mengatakan kalau fitur multiplayer dalam game ini tidak akan merusak narasi alur cerita utama yang disajikan dalam permainan Max Payne 3.

Alasan mengapa Max Payne 3 memiliki mode multiplayer bukan karena untuk menciptakan sebuah alur cerita yang baru, tetapi untuk memperlihatkan aksi drama yang terjadi dalam pertarungan antar gang di dalam game tersebut. Dengan mode permainan yang disebut sebagai "Gang Wars", pemain dapat bertarung melawan team lainnya dalam berbagai macam misi-misi yang menarik. Gang Wars juga memiliki beragam jenis perk (Burst) seperti: "Paranoia", "Intuition", dan tentu saja perk "Bullet Time" yang sudah menjadi ciri khas dari permainan Max Payne. Pemain juga dapat memperoleh experience dan mengkustomisasi karakter mereka seperti dalam game multiplayer lainnya. **-Cirro**

info gamer

Max Payne 3 menggunakan physic engine baru yang bernama Euphoria untuk menampilkan animasi dan adegan pertarungan yang lebih realistis. Berkat engine ini, Max Payne mampu menembak 360 derajat ke segala arah tergantung dari situasi pertarungan dan interaksi dengan objek lingkungan.



Ninja Gaiden III

Publisher: Tecmo | **Developer:** Team Ninja
Genre: Action | **Release:** Maret 2012

Tanpa Tomonobu Itagaki, Ninja Gaiden III tidak sama dengan sebelumnya....

Popularitas Ninja Gaiden dalam generasi sekarang dikenal sebagai game yang brutal, membutuhkan keahlian bermain, dan memiliki tingkat kesulitan yang sangat tinggi. Setelah Ninja Gaiden 2, developer Team Ninja memperoleh masalah serius ketika Tomonobu Itagaki, pencipta seri Ninja Gaiden, telah pergi meninggalkan team tersebut. Hal ini membuat proyek Ninja Gaiden III menjadi game buatan Team Ninja yang pertama kali dikerjakan tanpa visi dan bimbingan dari Itagaki. Apakah sekuel Ninja Gaiden terbaru ini dapat sukses tanpa campur tangan dari pencipta aslinya?

Team Ninja menegaskan kalau Ninja Gaiden III akan memiliki gaya permainan yang sangat berbeda dengan seri sebelumnya. Elemen fantasi





dari seri sebelumnya (dragonbone skeleton misalnya) telah dihilangkan dan kini digantikan oleh unsur realisme, seperti misalnya: Pasukan elit militer atau alur cerita yang mengisahkan Ryu Hayabusa bekerja untuk UN, dan ditugaskan untuk mengatasi ancaman di wilayah Dubai. Terdengar mengecewakan? Bisa jadi. Tetapi yang paling mengejutkan adalah tindakan developer yang membuat permainan

Ninja Gaiden III tampil lebih mudah dengan sistem "auto-aim" dan "health regeneration".

Tergantung dari opini para pemain, Ninja Gaiden III dapat menjadi sebuah sekuel yang mampu menarik kalangan pemain baru, atau malah menjadi sebuah seri yang gagal karena tidak lagi menantang seperti sebelumnya.

—NEKO

Dead or Alive 5

Publisher: Tecmo | **Developer:** Team Ninja

Genre: Fighting | **Release:** TBA 2012



Setelah masa hiatus yang cukup lama, seri Dead or Alive kembali hadir dengan trik yang baru!

Oppai", hampir kebanyakan pemain yang pertama kali terpikir dalam benak mereka adalah perkataan ini ketika mendengar nama game "Dead or Alive". Sejak dari Dead or Alive pertama kali rilis, serial ini telah dikenal sebagai game fighting yang tidak terlalu rumit, tetapi tidak pernah menawarkan inovasi yang baru, dan terasa lebih mengutamakan penampilan karakter-karakter ceweknya. Setelah mengalami masa hiatus yang cukup lama, developer Team Ninja akhirnya resmi mengumumkan proyek Dead or Alive 5 sebagai sekuel terbaru yang akan hadir pada tahun 2012 sekarang ini.

Jika dilihat secara sepintas, konsep permainan Dead or Alive 5 hampir tidak berbeda jauh dengan seri sebelumnya. Hampir seluruh gerakan seperti *combo*, *counter*, *block*, dan *throw* dapat dilakukan dengan perintah yang sederhana. Irama pertarungan juga berjalan mulus dan kontrol gerakan memiliki respon yang cukup akurat. Salah satu fitur yang membuat Dead or Alive sedikit berbeda dengan game fighting lainnya, adalah interaksi dengan arena pertarungan, dimana pemain dapat melukai lawan tarungnya dengan memukul, melemparkan, atau mendorong lawan mereka ke berbagai macam interaksi lingkungan. Interaksi dengan lingkungan ini membuat Dead or Alive 5 terlihat seperti menggabungkan unsur pertarungan dengan adegan penuh aksi. Sayangnya game ini masih berada dalam tahap awal pengembangan, dan belum memiliki informasi yang lebih detail. —Rick

Dirt Showdown

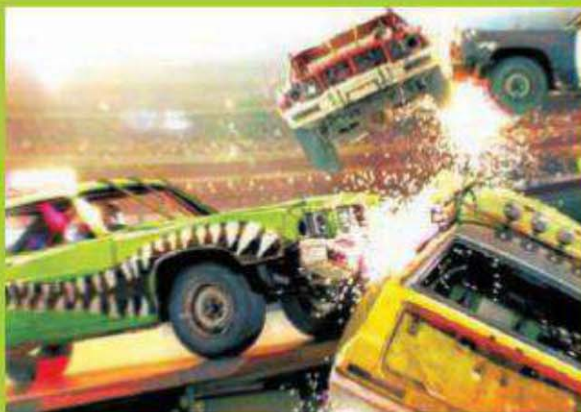
Publisher/ Developer: Codemasters | **Genre:** Racing | **Release:** TBA 2012

Lupakan rally sesungguhnya, Dirt Showdown adalah segalanya tentang balapan ekstrim!

Dirt 2 dinilai sebagai game racing terbaik dengan olahraga ekstrim yang menjadi daya tarik utamanya, sedangkan Dirt 3 tampil sebagai racing terbaik melalui sistem permainan yang kembali kepada simulasi. Setelah kesuksesan kedua game ini, Codemasters berusaha untuk menggabungkan fokus permainan olahraga ekstrim dalam Dirt 2 dengan sistem permainan simulasi dalam Dirt 3, melalui proyek game terbaru mereka yang dinamakan sebagai "Dirt Showdown".

Dirt Showdown mungkin dapat disebut sebagai sebuah "spin-off" dari seri Dirt, karena game ini tampil sangat berbeda dengan kombinasi lomba balapan yang ekstrim, campuran simulasi dan arcade, serta adegan penuh aksi seperti layaknya event Destruction Derby. Dirt Showdown hadir dengan beragam fitur baru, termasuk mode permainan Career Mode dan Multiplayer yang telah menjadi tradisi. Untuk memastikan bahwa

game ini penuh dengan aksi, pemain dapat melakukan berbagai macam gerakan Trick dan Stunt, termasuk mode permainan yang baru seperti Rampage, Hard Target, dan King of the Ring. Dirt Showdown juga menampilkan beragam jenis kendaraan baru yang merupakan kombinasi antara kendaraan berlisensi dengan kendaraan fiktional, mulai dari kendaraan sport, truck, dan buggie. —Cirro





Alan Wake's American Nightmare

Publisher: Microsoft Game Studios | **Developer:** Remedy Ent. | **Genre:** Action, Horror | **Release:** TBA 2012

American Nightmare adalah game klasik horror dengan nuansa permainan yang baru...

Meskipun bukan disebutkan sebagai sekuel resmi dari game sebelumnya, namun game "Alan Wake's American Nightmare" tampil lebih dari sekedar game DLC pada biasanya. American Nightmare tampil sebagai game standalone dengan alur cerita yang menjadi spin-off dari game Alan Wake aslinya. Dengan formula permainan dan interpretasi alur cerita yang baru, American Nightmare menampilkan permainan penuh aksi, supernatural, dan horror yang terinspirasi dari klasik horror seperti serial televisi "Twilight Zone".

Sistem permainan American Nightmare memiliki sedikit perubahan dari permainan aslinya. Cahaya masih tetap menjadi fokus utama dari game ini, tetapi Alan Wake kini dapat menggunakan berbagai macam sumber cahaya yang lebih bervariasi. Game ini juga menghadirkan beragam jenis musuh-musuh baru, termasuk para psikopat dan pembunuh berantai dari karya tulis Alan Wake yang tampil menjadi realita. American Nightmare juga memiliki fitur mode permainan baru yang sepiintas mirip dengan permainan "horde-style" arena. **-Rick**

Metal Gear Rising Revengeance

Publisher: Konami | **Developer:** Platinum Games | **Genre:** Action | **Release:** TBA



Sebuah game tentang memotong semangka dari delapan penjuru arah mata angin...

Setelah perubahan nama judul dan mengalami pergantian developer, Metal Gear Rising: Revengeance kini tampil tidak hanya nuansa baru, tetapi juga memiliki alur cerita dan konsep permainan yang telah dirombak total. Sebelumnya game ini direncanakan untuk menampilkan alur cerita prekuil dari Metal Gear Solid 4, yang mengisahkan asal mula Raiden

sebelum ia menjadi ninja cyborg. Namun setelah pergantian developer, Metal Gear Rising: Revengeance kini menceritakan alur cerita beberapa tahun setelah kejadian terakhir dalam MGS4.

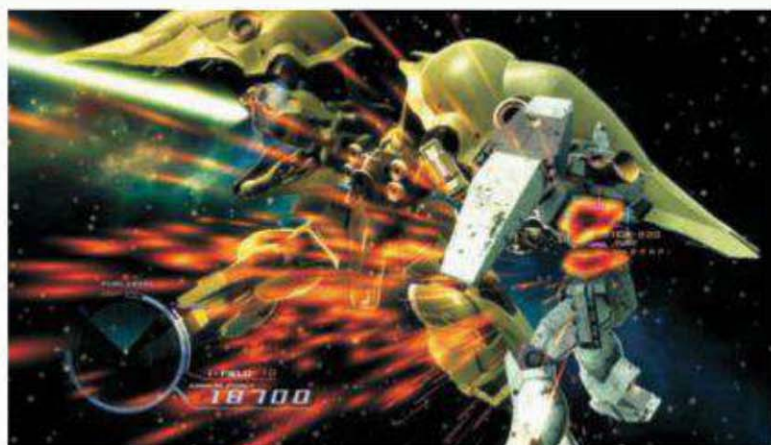
Pihak developer juga menjelaskan kalau sistem permainan Metal Gear Rising yang semula masih

tetap dipertahankan. Raiden masih tetap mempunyai kemampuan untuk menebas dan memotong segala jenis objek dalam lingkungan permainan, baik benda mati ataupun makhluk hidup.

Akhir kata, Metal Gear Rising: Revengeance adalah permainan baru dengan ide dan konsep yang unik. Game ini menampilkan Raiden sebagai tokoh utama dalam alur cerita yang tidak berhubungan langsung dengan seri Metal Gear Solid. **-Rick**

info4
gamer

Mobile Suit Gundam Unicorn adalah salah satu anime Gundam yang ber-setting di dalam kurun waktu Universal Century. Gundam Unicorn diproduksi dalam bentuk sebuah novel ringan dan OVA. Novel-novel ini yang ditulis oleh penulis Jepang populer, yaitu Harutoshi Fukui, dengan desain karakter dan mekanik oleh Yoshikazu Yasuhiko dan Hajime Katoki, dan musik oleh Hiroyuki Sawano. Sedangkan OVA nya diproduksi oleh Sunrise Inc.



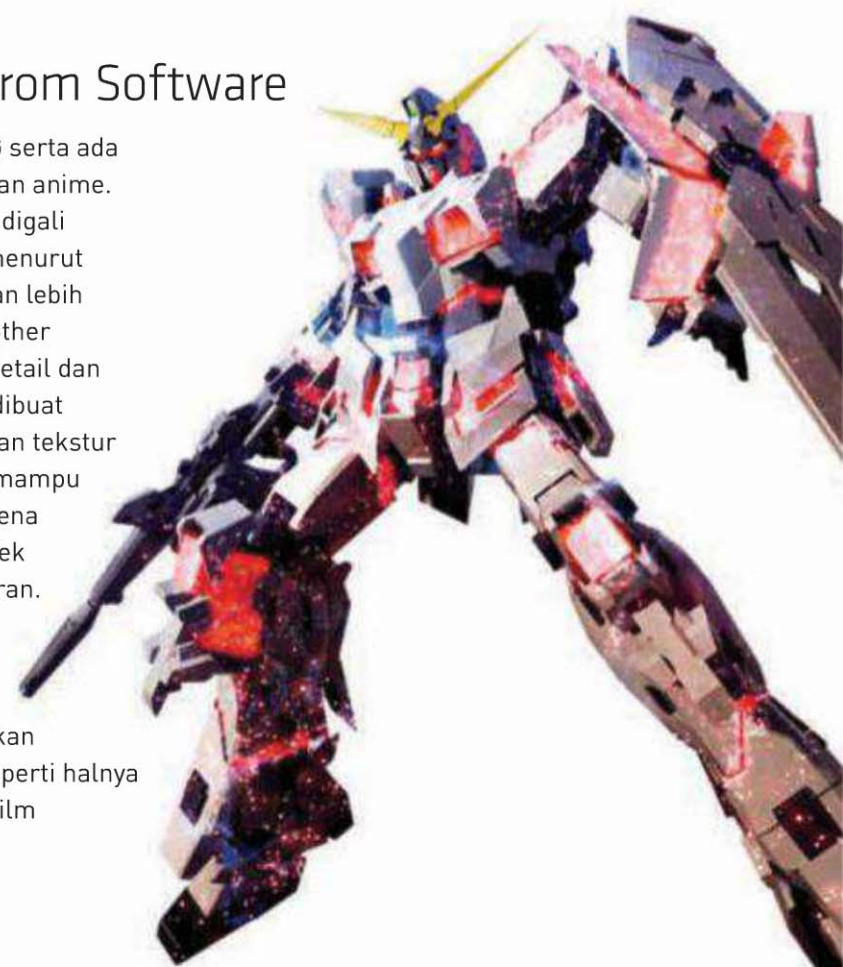
Mobile Suit Gundam UC

Publisher/ Developer: Bandai Namco | **Genre:** Action | **Release:** Q2 2012

Kolaborasi kedua Bandai Namco dengan From Software

Bandai Namco bekerjasama dengan developer From Software, mengembangkan game Gundam baru untuk PS3 dengan judul Mobile Suit Gundam Unicorn. Pengerjaan game ini sudah 70% rampung, dan kisah dari permainan ini akan didasarkan pada tiga episode pertama dari Suit Gundam Mobile Unicorn versi animenya, yang meliputi 3 game skenario untuk karakter: Banagher, Marida dan Full Frontal. Masing-masing chapter ini akan saling berhubungan, dan dengan memainkan salah satu chapter akan membuka chapter baru untuk karakter lain. Game ini juga dijanjikan akan memiliki sejumlah cutscene animasi yang indah serta semua karakter akan sepenuhnya disuarakan. Selain menggunakan voice acting, cutscene

diceritakan menggunakan CG serta ada beberapa bagian menggunakan anime. Masih sedikit info yang dapat digali mengenai game ini, namun menurut Famitsu, kontrol game ini akan lebih sederhana, mirip dengan Another Century Episode. Selain itu, detail dan model dari Mobile Suit akan dibuat sangat detail dan menampilkan tekstur resolusi tinggi, yang bahkan mampu menunjukkan efek kotor terkena lumpur atau menampilkan efek kerusakan selama pertempuran. Untuk mobile suit yang bisa berubah bentuk, gamer nantinya akan dapat melihat transformasi tersebut dilakukan di depan mata kita sendiri, seperti halnya kita menonton transformasi film Transformers. - **Phil**



Starhawk

Publisher: Sony Computer Entertainment | **Developer:** LightBox Interactive
Genre: Third-Person Shooter | **Release:** TBA 2012

Game Starhawk masih meneruskan tradisi yang dimulai pada Warhawk, yang menampilkan pertandingan multiplayer secara spektakuler dengan berbagai senjata dan kendaraan. Gameplaynya masih serupa dengan Warhawk, dengan penambahan di berbagai sisi, terutama yang paling unik adalah sistem 'Build n' Battle' dimana gamer dapat menggunakan Rift Energy untuk memanggil pods membangun

gedung tepat di hadapan kalian yang memiliki berbagai fungsi. Dalam sebuah demo yang baru dirilis, ditampilkan sebuah mode yang bernama Capture the Flag. Dalam mode ini pemain akan mengelilingi bendera yang dilindungi oleh dinding, supply bunker (yang penuh dengan bahan peledak), dan menara. Dengan Rift Energy yang cukup, struktur tertentu bisa mendapatkan keuntungan saat dilakukan upgrade, seperti

merubah dinding yang statis menjadi gerbang yang dapat dinaik-turunkan ke dalam tanah, juga terdapat dinding tertentu yang memiliki slot untuk menambahkan extra turret, yang nantinya memberikan gamer kesempatan membentengi posisi tertentu dengan pertahanan ekstra. Bagi gamer yang lebih tertarik menyerang daripada bertahan, Starhawk memiliki banyak hal yang ditawarkan, seperti misalnya kendaraan seperti jip dan mecha yang dilengkapi dengan berbagai perlengkapan untuk menyerang. Dengan menyerang, gamer dapat memperluas zona degradasi tim kalian dengan special pod beacon yang akan membantu pasukan kalian untuk maju wilayah musuh. - **Phil**

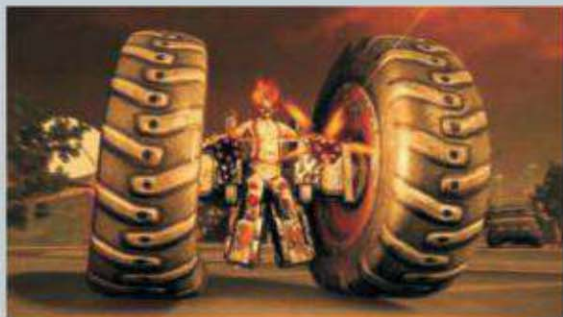
Twisted Metal

Publisher: Sony Computer Entertainment

Developer: Eat Sleep Play

Genre: Racing Action

Release: February 2012.



Hello, Mr. Grimm

Twisted Metal, franchise game terlama dalam sejarah PlayStation kini muncul kembali dengan seri terbarunya yang dibuat eksklusif untuk PS3. Bagi gamer yang masih awam, game ini menyuguhkan permainan di mana gamer harus bertarung satu sama lain untuk saling menghancurkan dalam suatu lokasi atau arena, menggunakan kendaraan yang dipersenjatai berbagai senjata mematikan. Berbeda dengan game Twisted Metal sebelumnya, seri terbaru ini akan membagi ceritanya dengan hanya sedikit pilihan karakter, termasuk Sweet Tooth, Dollface, dan Mr. Grimm. Dalam game ini terdapat 4 faksi yang saling bertikai, diantaranya adalah Clowns, yang merupakan gengnya Sweet Tooth, dan Dolls, yang dipimpin oleh Dollface dari Twisted Metal klasik. Dengan sistem faksi seperti ini, gamer tidak lagi dapat memilih karakter secara spesifik, tapi kali gamer dapat memilih kendaraan pilihannya sendiri. Game ini akan memiliki 16 jenis kendaraan yang dapat dimainkan, dan juga menghadirkan beberapa kendaraan yang dulu pernah muncul pada Twisted Metal klasik, seperti misalnya Vermin, The Exterminator, Meat Wagon, Reaper, Charger, dan Talon. Masing-masing faksi nantinya mampu melakukan serangan 'crew attack', yaitu akan ada penumpang dalam mobil gamer yang akan membantu, misalnya, melemparkan granat ke arah musuh, atau menggunakan sniper rifle untuk menembak dari jarak jauh. Tak lupa game ini juga akan mendukung fitur online yang mampu dimainkan hingga 16 pemain. - **Phil**



Borderlands 2

Publisher: 2K Games | **Developer:** Gearbox Software

Genre: Action RPG | **Release:** TBA 2012

Dalam game yang kedua ini, developer Gearbox Software memutuskan untuk menghadirkan elemen cerita yang lebih dalam. Menjadikan Borderlands 2 tidak sekadar game first-person shooter dengan unsur role-playing game belaka. Jika pada game pertama cerita hanya berupa teks ketika awal dan di akhir misi, maka pada Borderlands 2 gamer akan mendapatkan sebuah cerita yang menarik, di mana cerita akan semakin berkembang saat dalam permainan. Saat melakukan misi,

gamer akan terus mendapatkan pengarahannya *mission objective* yang akan diberitahu oleh karakter *non-player*. Gamer juga memungkinkan untuk menentukan sendiri hasil dari masing-masing misi, misalnya, jika gamer terlalu lama dalam menyelesaikan suatu misi, maka misi tersebut bisa saja gagal, dan hal ini nantinya akan mengakibatkan perubahan dalam event dan juga jalan cerita yang dijumpai. Seperti game pertama-





nya, Borderlands 2 tetap menghadirkan 4 karakter *playable* dengan 4 class berbeda, dan semuanya karakter baru. Saat ini baru dua yang dikonfirmasi yaitu Berserker, dan juga Siren. Selain itu, sang pengembang juga menghadirkan tokoh antagonis baru bernama Handsome Jack, yang merupakan pemimpin perusahaan Hyperion yang ingin menguasai planet Pandora. Al musuh juga akan mengalami peningkatan secara drastis, di mana kini mereka akan mampu mencari posisi yang lebih strategis untuk menyerang, serta mampu untuk melakukan pengepungan dari segala penjuru. Menurut kabar, Borderlands 2 ini bisa dimainkan secara split screen dan juga akan mendukung fitur multiplayer online. - **Phil**

Game of Thrones

Publisher: Atlus | **Developer:** Cyanide
Genre: RPG | **Release:** TBA 2012



Dari serial TV kini hadir dalam bentuk game

Game ini terinspirasi dari beberapa game buatan BioWare, termasuk diantaranya Knights of the Old Republic. Game of Thrones sebelumnya adalah mini seri acara TV yang ditayangkan oleh HBO, dan kini merambah ke dunia game pada awal tahun ini. Game ini berkisah tentang jatuh banggunya berbagai keluarga kerajaan di Kerajaan Westeros selama 1000 tahun terakhir. Cerita dalam Game of Thrones RPG dimulai setelah The Hand of King Robert Baratheon meninggal. Karakter akan berpetualang ke tempat-tempat yang terkenal di Westeros, mulai dari The Wall di Utara hingga King's Landing. Dan nantinya gamer akan bertemu dengan berbagai karakter utama yang ada dalam novel atau mini serinya seperti Queen Cersei, Varys the Spider & Lord Commander of the Night's Watch Jeor Mormont. Menurut sang pengembang, Game of Thrones akan memiliki durasi sekitar 30 jam, dengan 2 orang karakter utama yang dapat dimainkan, yaitu Mors, seorang Night Watch, dan Alester, seorang Red Priest. Gamer dapat memilih satu dari beberapa class yang tersedia, mempelajari kelemahan dan kelebihan suatu senjata, serta mempelajari skill baru. Dalam game ini gamer tidak hanya berperang secara fisik, namun juga secara diplomatis dan ekonomi. Oleh karenanya, selain meningkatkan kekuatan militer, gamer juga harus meningkatkan kesejahteraan rakyat, serta gamer pun harus memiliki kemampuan berpolitik untuk memecahkan masalah yang sangat penting. - **Phil**

Sorcery

Publisher: Sony Comp. Ent. | **Developer:** The Workshop | **Genre:** Adventure | **Release:** TBA 2012

Mendukung penuh penggunaan PlayStation Move

Keberadaan game ini sebelumnya pernah diperkenalkan Sony di ajang E3 2010 kemarin. Game third-person action yang bertema mitologi Celtic ini akan menjadi sebuah game yang mendukung penuh penggunaan kontrol

PlayStation Move. Sony mengatakan, bahwa untuk memainkan Sorcery harus menggunakan PlayStation Move, namun fungsi dari navigation controller nantinya dapat digantikan dengan Dualshock 3. Plot cerita dari game ini berkisah tentang sosok antagonis bernama Nightmare Queen yang telah melanggar pakta kuno dengan manusia dan mengancam untuk menutupi daratan dengan kegelapan yang abadi. Sebagai seorang penyihir pemula yang sedang belajar

menguasai ilmu sihir misterius, gamer kini harus berjuang melawan makhluk-makhluk mengerikan dari alam magis. Dalam permainan, gamer dapat menggunakan kontroler Move untuk mengeluarkan sejumlah spell kepada musuh. Serangan utama kalian adalah Bolt Arcane, yang dilontarkan kepada musuh dengan melakukan sejumlah gerakan tertentu di dalam ruangan. Menariknya, spell yang gamer miliki dapat dikombinasikan satu sama lain untuk menciptakan sesuatu yang istimewa. Sebagai contoh, menyulap sebuah dinding api dan kemudian dengan menembakkan tornado ke arahnya akan menciptakan gelombang api-udara yang akan menyapu musuh di dekatnya. Selain menghadapi banyak musuh, game ini juga akan menyertakan puzzle yang cukup rumit untuk di pecahkan, hidden item, serta fitur kustomisasi. - **Phil**



Xenoblade Chronicles

Publisher: Nintendo | **Developer:** Monolith | **Genre:** RPG | **Release:** April 2012

JRPG terbaik generasi ini?
Banyak yang setuju lho...

Satu hal yang sering dikeluhkan mengenai judul-judul JRPG adalah kurangnya orisinalitas: Karakter, *setting*, bahkan gaya visual kebanyakan *game* dalam genre ini cenderung serupa, dan cerita yang diangkat juga klise. Jadi, menarik juga melihat bahwa di masa senja Nintendo Wii, masih akan muncul sebuah JRPG dengan nuansa yang benar-benar *fresh*. Lihat saja dunia dalam Xenoblade, Bionis, yang sebenarnya adalah *colossus* raksasa - bayangkan saja jika salah satu raksasa khas buatan Team Ico diperbesar sampai

seratus kali lipat ukuran aslinya!! Lalu *gameplay*-nya, yang menggabungkan sistem *real-time battle* ala Final Fantasy XII dengan eksplorasi dunia ala World of Warcraft, dan sentuhan-sentuhan kecil seperti sebuah fitur yang sesekali menampilkan serangan yang akan dilancarkan musuh sehingga kita bisa bersiap menerimanya. Hal-hal ini, beserta berbagai fitur lain (plus hadir dalam bahasa Inggris), menghadirkan pengalaman bermain yang sangat orisinal tapi tetap terasa tak asing bagi veteran-veteran JRPG. ~Kuma

info4
gamer



Di mana ada Mario, di situ pasti ada Princess Peach yang selalu mendampingi petualangan sang tukang ledeng. Dan percayakah kalian bahwa sejak debut perdananya di tahun 1985, Peach muncul dalam game jauh lebih sering di banding karakter wanita manapun dalam dunia game?!

Mario Party 9

Publisher: Nintendo | **Developer:** Nd Cube | **Genre:** Party
Release: Maret 2012

Perlu sesuatu untuk meramaikan
acara kumpul bareng teman?

O K, mari kita bermain angka. Mario Party 9 (sembilan), adalah *game* kelima belas dalam seri Mario Party, sekaligus *game* kesebelas dalam seri utamanya, plus *game* Mario Party

kedua untuk Nintendo Wii. Dan untuk pertama (eh, masih ada angka lagi) kalinya dalam *franchise* Mario Party, setiap *stage* kini akan diakhiri dengan *boss battle* di mana semua pemain harus





Rhythm Heaven Fever

Publisher/Developer: Nintendo TNX | **Genre:** Music | **Release:** Februari 2012

Malu bergoyang sesat di minigame...

Rhythm Heaven pertama kali dirilis tahun 2009 untuk Nintendo DS, dan mendapat sambutan yang sangat positif berkat kumpulan *minigame*-nya yang menarik, gaya visualnya yang apik, dan *gameplay*-nya yang simpel tapi menantang. Setelah hampir tiga tahun, akhirnya Nintendo memutuskan untuk membawa seri unik ini ke Wii. Dan ternyata pengalaman bermain yang ditawarkan oleh Rhythm Heaven Fever tak kalah dari pendahulunya. Diiringi melodi yang enak didengar, kita ditantang untuk, misalnya,



menangkap bola kecil yang dilemparkan dari kejauhan dengan menggunakan garpu, atau menjadi samurai yang harus bertarung melawan beragam monster yang muncul dari kabut. Tapi pada dasarnya, untuk menamatkan setiap *minigame*, kita harus mengandalkan kemampuan mengikuti irama - bukan sekedar melihat petunjuk di layar. Usia Nintendo Wii mungkin sudah tidak lama lagi, tapi dirilisnya *game-game* sekelas Rhythm Heaven Fever berarti bahwa masih ada alasan untuk tetap setia pada *console* yang satu ini. ~Kuma



Metro: Last Light

Publisher: THQ | **Developer:** 4A Games | **Genre:** FPS | **Release:** 2012

Peringatan: Jangan memainkan game ini sendirian di ruangan gelap

Ketika dirilis dua tahun yang lalu, Metro 2033 disebut-sebut sebagai "mahakarya yang cacat": Banyak sekali nilai plusnya, tapi banyak juga masalahnya. Tapi tetap saja, *game* yang satu itu mendapat respons yang sangat positif dari banyak kalangan - jadi *sequel*-nya juga sangat dinantikan. Dan dunia *post apocalyptic* dalam Metro: Last Light juga akan melanda *console* Wii U. Sama seperti di Metro 2033, kita akan disuguhi aksi FPS yang menegangkan dengan *setting* yang mencekam, serta elemen *stealth* yang terintegrasi dengan mulus ke

dalam *gameplay* keseluruhannya. Di samping itu Kualitas visual yang ditampilkan oleh *proprietary engine* buatan 4A Games juga akan benar-benar menghidupkan dunia Metro yang kelam, sementara *physics engine*-nya akan menghadirkan animasi yang realistis serta *destructible environment* yang akan menjadikan pertarungan semakin taktis. Dan tentu saja, seperti yang menjadi ciri khas pendahulunya, Metro: Last Light akan menghadirkan elemen horor dalam porsi yang cukup besar. Layak dimainkan? Tentu saja...jika kalian menyukai game horror!! ~Kuma

bekerja sama untuk mengalahkan *boss-boss* klasik. Dan meski tiap *stage* memiliki satu tujuan, ada beberapa jalur yang dapat diambil pemain. Jadi faktor *replayability* Mario Party 9 akan cukup besar. Lalu bagaimana kalau kita tidak sempat memainkan satu *stage* sampai habis? Jangan khawatir: Untuk sesi permainan singkat ada berbagai *minigame* yang dapat dimainkan dalam mode Free Play maupun mode Extras. Singkat kata: Mario Party 9 adalah hiburan mantap untuk beramai-ramai. ~Kuma



PokePark 2: Wonders Beyond

Publisher: Nintendo | **Developer:** Creatures | **Genre:** Adventure | **Release:** Februari 2012

Petualangan baru, dunia baru, dan teman-teman baru untuk Pokemon favorit kita...

Setelah sebelumnya harus berpetualang sendirian, dalam Wonders Beyond, Pikachu akan ditemani oleh serangkaian Pokemon lainnya: Snivy, Tepig, dan Oshawott. Tentu saja dunia PokePark akan dipenuhi oleh Pokemon lainnya yang bisa kita ajak berteman. Bahkan, di beberapa area ada yang bisa kita

naiki - Tepig, misalnya, akan bisa menaiki Mandibuzz. Selain karakter-karakter yang diambil dari Pokemon Black & White, PokePark 2 juga akan tampil dengan rangkaian Attraction, berbagai aktivitas menarik, pertarungan seru - dan semua ini bisa dinikmati dalam mode *single-player* maupun bersama *gamer*

lainnya yang mendukung hingga 4 pemain sekaligus. Petualangan Pikachu dkk. kali ini juga membawa mereka menjelajahi dunia yang jauh lebih luas, juga area baru bernama Wish Park. Yah, mungkin bukan konsep yang ; tapi petualangan terbaru Pikachu ini tentunya tidak boleh dilewatkan. ~Kuma



info4
gamer



Digimon World (1999) merupakan game pemeliharaan hewan virtual pertama yang dirilis di konsol PSX. Karena kesuksesannya, sang pengembang merilis banyak sekuel yang dirilis untuk PlayStation dan platform lainnya. Alur ceritanya berfokus pada seorang anak muda bernama Hiro yang memiliki tanggung jawab menyelamatkan File Island dengan cara membantu Digimon memulihkan memori mereka dan kembali ke kota.



Digimon World Re: Digitize

Publisher: Bandai Namco | **Developer:** Tri-Crescendo | **Genre:** RPG
Release: Februari 2012

Kembali ke konsep Digimon pertama

Digimon merupakan game bertarung antar monster yang cukup populer di konsol PSX. Dalam game ini gamer tidak hanya harus menangkap dan memelihara Digimon, tapi gamer juga harus melatih dan memperkuat mereka dalam gameplay action RPG yang sangat menarik. Game ini juga menyediakan beragam quest yang unik serta gamer juga bisa

membentuk Digimon milik kita dengan cara evolusi, sehingga menjadi monster yang bertambah kuat. Oleh karena itulah Namco Bandai berencana membangkitkan kembali franchise sukses ini yang gameplaynya akan mengacu pada konsep Digimon pertama yang dirilis pada tahun 1999, terutama saat saat memasuki sistem battle-nya di mana gamer hanya memerintah Digimon

yang sedang bertempur. Game yang dikembangkan oleh tri-Crescendo (Eternal Sonata, Blue Dragon DS) menampilkan desain karakter yang dikerjakan oleh Suzuhito Yasuda, yang dikenal dengan karyanya Shin Megami Tensei: Devil Survivor dan Durarara!!.. Seperti game-game Digimon umumnya, gamers dapat melakukan Digivolution terhadap Digimon yang dimiliki, contohnya: Agumon yang dapat berevolusi menjadi Greymon, MetalGreymon, dan WarGreymon. Meskipun mengusung sistem gameplay yang serupa dengan game pertamanya, Namco Bandai akan menghadirkan dunia open-world yang lebih luas dan beragam fitur baru di Digimon World: Re-Digitize ini. Selain itu, sang pengembang juga mengkonfirmasi dua Digimon baru yaitu Angewomon dan LadyDevimon.

Shinobido 2: Revenge of Zen

Publisher: Namco Bandai | **Developer:** Acquire | **Genre:** Action | **Release:** Februari 2012



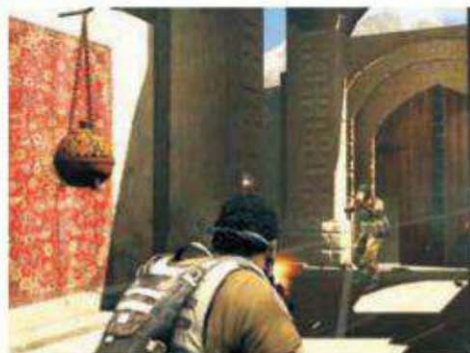
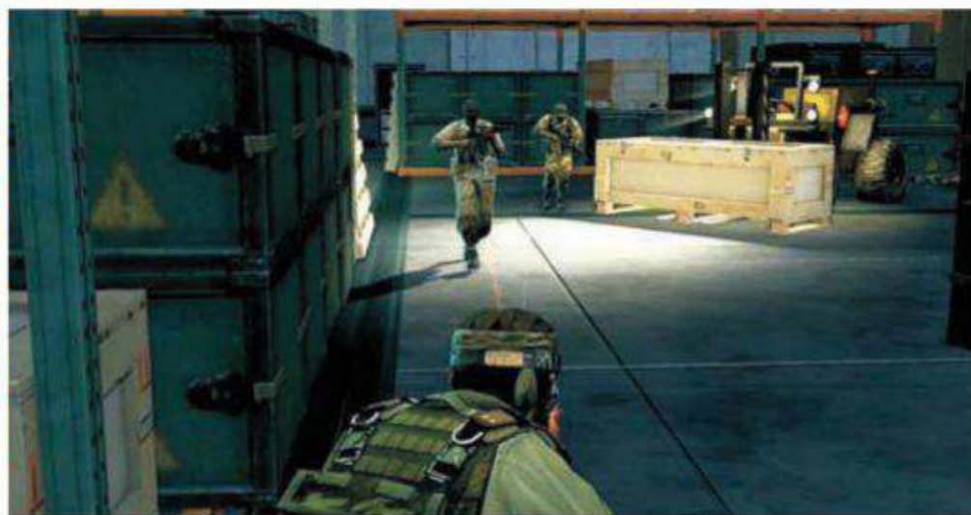
Hadir dengan beberapa fitur baru

Shinobido merupakan game stealth ninja yang terinspirasi game Tenchu, yang pertama kali muncul pada tahun 2005. Setelah sekian lama tak ada kabarnya, baru-baru ini Acquire merilis trailer

Shinobido 2 yang akan dirilis khusus untuk PlayStation Vita. Untuk sekuelnya ini, Shinobido akan mengambil cerita diluar dari Tenchu dan menggunakan sistem "Harakiri" yang memungkinkan gamer bebas

memilih faksi yang berbeda untuk membentuk sebuah aliansi. Sementara setiap faksi yang dipilih akan membentuk sebuah alur cerita yang berbeda dan tentu saja memiliki ending yang berbeda pula. Kisah

dalam sekuel ini ber-settingkan enam bulan setelah peristiwa di seri pertamanya, di mana tokoh utama kali ini bernama Zen, seorang master assassin yang terlibat dalam sebuah kisah pengkhianatan dan intrik di



Unit 13

Publisher: Sony Computer Entertainment
Developer: Zipper Interactive
Genre: Third-Person Shooter
Release: March 2012



Karya terbaru dari kreator game SOCOM

Sony mengumumkan game third-person shooter yang pengembangannya ditangani oleh pengembang game SOCOM series. Menurut sang pengembang, game ini dikembangkan secara khusus untuk sistem PS Vita. Game juga akan mensupport penggunaan

panel sentuh depan dan belakang Vita, serta juga akan memanfaatkan fungsi Wi-Fi dan 3G PS Vita. Menurut Brian Soderberg, president Zipper Interactive mengatakan bahwa gameplay yang cepat adalah fitur utama yang akan dihadirkan oleh tim pengembang Unit 13, serta game ini

dirancang agar pemain bisa bergerak cepat dalam melakukan suatu tindakan. Game ini menghadirkan 6 karakter yang masing-masing memiliki kemampuan khusus yang harus menyelesaikan 36 jenis misi di sembilan lokasi yang unik. Unit 13 juga menekankan gameplay pada

unsur "social gaming dan kompetisi", selain misi harian, dan fitur lainnya yang nanti bisa dinikmati pemain. Unit 13 juga mendukung fitur multiplayer memanfaatkan fungsi WiFi dan 3G, di mana gamer dapat bekerjasama ataupun berkompetisi dengan teman-teman yang ada di seluruh dunia. Fungsi 3G berfungsi untuk mengaktifkan fitur Unit 13's live notification interface yang memungkinkan pemain untuk mendapatkan update info tentang posisi leaderboard, konten "Daily Challenge", new unlock, share misi, dan banyak lagi. - **Phil**

sebuah wilayah bernama Utaka. Dikhianati oleh teman-temannya, Zen akhirnya memutuskan untuk memilih jalan kehidupan seorang ninja dan bersumpah menemukan orang yang mencelakakan dirinya untuk melakukan balas dendam. Sebagai seorang ninja, Zen dapat melakukan berbagai gerakan akrobatik seperti berlari di atas atap, menyelip secara diam-diam, melakukan double jump, menjatuhkan diri dari atas ke arah penjaga dan kemudian mengeksekusi penjaga tersebut secara diam-diam. Teknik membunuhnya pun bervariasi: menenggelamkan musuh ke kolam, turun ke bahu penjaga dan menggorok tenggorokannya dengan pisau lalu melompat kembali ke atap, membunuh musuh di balik pintu kertas, atau mendorong musuh jatuh dari jembatan. - **Phil**



Tales of the Heroes: Twin Brave

Publisher/ Developer: Bandai Namco | **Genre:** Action | **Release:** Februari 2012

Serial Tales dengan gameplay ala Dynasty Warriors

Sementara untuk PS Vita mendapatkan Tales of Innocence R, untuk PSP akan mendapatkan judul Tales of the Heroes: Twin Brave. Menariknya, gameplay yang diusung bukanlah RPG, melainkan action yang mirip

dengan gameplay Dynasty Warriors! Disini kalian akan menjelajahi area dan dungeon sambil mengalahkan musuh yang jumlahnya banyak untuk mencapai akhir area. Gamer pun dapat membawa seorang partner (yang digerakkan oleh AI) untuk

menemani dan membantu kalian dalam melakukan perjalanan. Dalam permainan ini, berbagai karakter dari serial Tales akan dikumpulkan di sini, dan masing-masing karakter akan memiliki cerita mereka sendiri yang bisa kalian ikuti selama permainan. Selain itu, game ini akan memiliki sekitar 24 medan perang, masing-masing sesuai dengan cerita aslinya. Beberapa karakter yang telah dikonfirmasi adalah Stahn dan Leon dari Tales of Destiny; Kyle dan Reala dari Tales of Destiny 2; Emil dan Marta dari Tales of Symphonia: Dawn of the New World; Lloyd Irving dan Zelos Wilder dari Tales of Symphonia - **Phil**

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games

Publisher: SEGA | **Developer:** SEGA | **Genre:** Sports | **Release:** Februari 2012

Debut Mario dan Sonic di 3DS tampil spektakuler dengan beragam twist baru...

Mario dan Sonic akan memulai debut masing-masing di 3DS dengan *setting* salah satu ajang olahraga paling spektakuler sedunia: Olimpiade 2012 di Inggris. Dibandingkan dengan versi *game* ini di platform lainnya, fokus versi 3DS ini akan lebih condong ke arah *single-player*, sambil benar-benar

memanfaatkan kemampuan unik dari teknologi pada 3DS. Sebut saja nomor renang gaya dada, di mana kita harus menunggu wajah karakter kita muncul ke atas permukaan air dan kemudian meniup mikrofon 3DS untuk mengambil napas. Sebaliknya di cabang jalan cepat 20 kilometer, kita bermain



Ghost Camera

Publisher: Nintendo | **Developer:** Tecmo-Koei | **Genre:** Survival Horror | **Release:** Januari 2012

Ghost Camera = Fatal Frame liver action...

Masih ingat atau pernah dengar tentang seri Fatal Frame di PlayStation 2 yang dulu populer? Ternyata saat ini Nintendo sedang gencar-gencarnya mempromosikan *game* baru yang merupakan *spinoff* dari *franchise* horor yang ternama itu: Ghost Camera. Tentu saja bisa ditebak bahwa *game* baru ini akan memanfaatkan kamera pada 3DS, serta kemampuan *augmented reality*-nya. Ketika kita membeli *game* ini nantinya, kita juga akan mendapatkan sebuah AR Notebook,

yang berkaitan erat dengan cerita utamanya. Uniknya, jika kita memotret buku catatan itu, akan keluar hantu, monster, atau hal-hal menakutkan dan misterius lainnya. Jika kita memotret area sekitar kita, juga akan muncul hantu serta makhluk halus lainnya, sementara jika kita memotret diri sendiri atau orang lain, akan tampak roh-roh yang mendiami orang itu. Menarik? Tentu. Menakutkan? Yah, selama kita memainkan Ghost Camera di tempat gelap dan sepi, tentunya. ~Kuma

New LovePlus

Publisher/ Developer: Konami
Genre: Simulation | **Release:** 2012

Ini dia *game* yang benar-benar bisa 'setia pada pemiliknya'...

Pertama-tama, seperti *game* lainnya dalam seri Love Plus buatan Konami, New Love Plus kemungkinan besar hanya akan dirilis di Jepang. Apakah akan ada versi internasionalnya? Yah, kita hanya bisa berharap. Anyway, New Love Plus tentu saja akan menghadirkan serangkaian fitur yang *new* juga. Kuantitas dan kualitas *voice acting* akan ditambah, dan fitur StreetPass dan SpotPass akan kembali digunakan—antara lain agar gadis-gadis virtual dalam *game* ini dapat bertukar gosip. Ada pula mode Girlfriend Introduction agar *gamer* dapat



dengan mengayunkan *stylus* dengan irama yang teratur agar karaktermu bisa bergerak lebih cepat. Yang tidak kalah menariknya adalah cabang balok keseimbangan, di mana *gameplay*-nya akan bergantung sepenuhnya pada *gyroscope* 3DS untuk menjaga keseimbangan. Tentu saja ada pula mode permainan yang lebih simpel untuk dimainkan, seperti memadankan tombol di cabang judo atau memutar *circle pad* secepat mungkin di cabang kayak untuk mengayuh perahu secepat mungkin. Memang *gameplay*-nya agak terlalu santai untuk *hardcore gamer*, tapi tetap saja *fun* untuk mengisi waktu senggang. ~Kuma



Tales of the Abyss

Publisher: Namco Bandai | **Developer:** Team Symphonia

Genre: Turn-Based RPG | **Release:** Februari 2012

Masih ingat Tales of the Abyss?
Nantikan di platform Nintendo

D i antara jajaran *game* dalam seri epik Tales untuk PlayStation 2, Tales of the Abyss diakui di mana-mana sebagai yang terbaik. Nah, di awal tahun ini, Namco Bandai akan merilis *remake* dari RPG tersohor ini, eksklusif untuk 3DS. Sistem *battle* dalam versi baru tidak diutak-atik oleh tim pengembangnya, jadi *gamer* veteran dapat menemukan kembali sistem kombinasi *turn-based* dan serangan *real-time* yang jadi salah satu ciri khas Tales of the Abyss. Bahkan, setiap pertempuran terasa lebih dinamis lagi karena *skill-skill* dapat dengan mudah diakses lewat layar bawah. Selain itu, tampilan *stereoscopic 3D* serta *artwork* karya

Kousuke Fujishima benar-benar menghadirkan nuansa petualangan yang kolosal. Tentu masih banyak perbaikan kecil lainnya, misalnya waktu *loading* yang kini jauh lebih singkat. Jadi secara keseluruhan, Tales of the Abyss untuk 3DS adalah sebuah *port* mantap. ~Kuma



Theatrhythm Final Fantasy

Publisher: Square Enix | **Developer:** Indies Zero | **Genre:** Music Action | **Release:** Februari 2012

Kalau theater itu teater, rhythm itu irama... jadi Theatrhythm itu apa dong?

H arus diakui, salah satu nilai plus besar dari *franchise* Final Fantasy—selain *gameplay* dan ceritanya—adalah musiknya. Jadi, sebenarnya tak mengejutkan juga bahwa Square Enix akhirnya akan merilis sebuah *rhythm game* bertema Final Fantasy. *Gameplay* dalam Theatrhythm Final Fantasy sebenarnya cukup simpel, dan hanya ada tiga jenis input yang dimasukkan via *touchscreen* dan *stylus*: *Tap* ketika muncul *icon* merah, *swipe* sesuai arah yang ditunjukkan *icon* kuning, dan tahan ketika *icon* yang muncul berwarna hijau.

Tapi variasi permainan tetap akan sangat banyak, karena Theatrhythm akan menampilkan semua (1 sampai 13) *game* Final Fantasy, dan masing-masing dapat dimainkan dalam tiga mode (Battle Music, Field Music dan Event Music, yang masih terbagi lagi menjadi tiga *difficulty level*). Paket hiburan musikal ini kemudian dikemas dengan balutan visual yang manis, lengkap dengan versi *chibi* dari karakter-karakter Final Fantasy. Kalaupun ada keluhan mengenai *game* yang satu ini, mungkin hanya seputar judulnya yang agak kagok. ~Kuma



memperkenalkan pacar digitalnya pada kawan dan kerabat. Tapi mungkin yang paling menarik adalah fitur Boyfriend Lock. Jadi, New Love Plus rencananya akan dilengkapi kemampuan *facial recognition* agar si gadis virtual dapat mengenali wajah *gamer*. Nah, jika ada orang lain yang berusaha memainkan *game*, si gadis virtual akan berteriak "Siapa kamu, dan apa yang kamu lakukan pada pacarku?" Serius. ~Kuma





Assassin's Creed: Revelations

Publisher: Ubisoft | **Developer:** Ubisoft Montreal / Ubisoft Ancey | **Genre:** Action Adventure |

Platform: PS3, Xbox 360, PC, iPhone, Android, Windows Phone

Menutup Trilogi Dengan Sangat Sempurna

Bagi yang pernah memainkan game Assassin's Creed sebelumnya, gameplay dalam Revelations tidak memberikan perubahan apapun yang cukup signifikan. Gamer berperan sebagai seorang assassin melakukan suatu misi dengan model action yang dipadukan dengan element stealth di suatu jalanan kota yang ramai. Meskipun demikian, sang pengembang memberikan beberapa tambahan berupa skill dan equipment baru. Hal yang paling menonjol adalah senjata baru Ezio yang dinamakan Hookblade, sebuah alat yang memungkinkan Ezio memanjat lebih cepat, meluncur di atas tali, melompati jurang yang lebih lebar, bergelantungan di suatu platform, atau bahkan untuk melumpuhkan musuh. Ezio kini juga memiliki senjata baru berupa bom yang terdiri dari tiga jenis, yaitu bom untuk membunuh musuh, bom untuk melarikan diri, dan untuk mengalihkan perhatian. Bom ini diperoleh dengan cara merakitnya dari 3 jenis bahan yang berbeda. Fitur lainnya adalah Eagles vision yang berubah menjadi "Eagle Sense". Eagle Sense akan memberitahu

Gameplay: 8.0

Meskipun gameplainya tidak mengalami perubahan, namun game ini memiliki beberapa perbaikan serta tambahan fitur-fitur menarik. Mode multiplayer kini memiliki elemen cerita

Graphic : 8.0

Visualisasi dan kualitas grafis yang dihadirkan tak banyak berubah dibandingkan game sebelumnya. Detail diperlihatkan dengan begitu baik.

Sound: 8.5

Memiliki dukungan kualitas voice acting yang patut diacungi jempol, sound effect yang sangat realistis, serta musik latar yang sangat pas.

Overall: 8.0

Assassin's Creed: Revelations terasa sama seperti game pendahulunya meskipun memiliki beberapa tambahan fitur. Tapi semua itu tertolong oleh gameplainya yang sangat menarik serta banyaknya quest yang berlimpah.

posisi musuh dan dapat memperkirakan jalur pergerakannya, kita dapat berlari ke tempat yang akan dilalui musuh dan menaruh bom/jebakan di tempat tersebut. Selain misi utama, di sepanjang perjalanan dalam permainan gamer akan menemukan banyak sekali side mission. Selain itu gamer juga dapat mengumpulkan berbagai jenis item yang dapat digunakan untuk membuat berbagai item, serta gamer juga dapat meng-upgrade berbagai equipment.

Seperti halnya Assassin's Creed Brotherhood, dalam game ini kalin juga bisa merekrut dan membentuk satu koalisi assassin yang dapat gamer perintah. Pasukan assassin ini tidak hanya menjalankan perintah untuk bertarung di sekitaran kota, tetapi gamer juga bisa mengutus mereka pergi keluar

kota untuk menaikkan level, dan mengambil alih kekuasaan kota dengan membawa nama Assassin. Semakin tinggi levelnya, pilihan perintah akan semakin bervariasi. Selain mode single player, game ini juga menampilkan mode permainan multiplayer yang dapat dimainkan secara online. Mode ini memiliki berbagai arena baru, kustomisasi karakter yang bervariasi, dan tambahan mode permainan. Game ini juga menyertakan dua mode baru selain mode Wanted dan Manhunt, antara lain Deathmatch dan Artifact Assault. Deathmatch mengharuskan pemain mencari dan membunuh target yang telah ditentukan, sedangkan Artifact Assault secara garis besar memiliki konsep permainan yang mirip dengan permainan 'Capture The Flag'.



Revelations ibarat game lama dengan wajah baru, jadi sudah seharusnya bagi sang pengembang untuk mulai memikirkan berbagai pembaharuan untuk sekuel berikutnya nanti.



Uncharted 3: Drake's Deception

Publisher: Sony Computer Entertainment | **Developer:** Sony Computer Entertainment | **Genre:** Third-Person Action Adventure | **Platform:** PS3

Untuk seri yang ketiga ini, Naughty Dog kembali berhasil mengulang kejayaan dari dua game pendahulunya. Bahkan lebih dari itu, Naughty Dog berhasil menyempurnakan petualangan Drake, di mana game ini tidak hanya tersaji dengan grafis dan gameplay yang keren, namun seluruh elemen di dalamnya mampu membuat seakan-akan kita sendiri yang benar-benar ada di dalam petualangannya.

Game yang ketiga ini masih menceritakan petualangan Nathan Drake, namun kali ini lebih memfokuskan hubungannya dengan sang mentornya bernama Sully. Petualangan dalam game yang ketiga ini membawa gamer menjelajahi berbagai tempat di penjuru dunia, antara lain kota London, Kolombia, kastil kuno di Prancis, Syria, Yemen, padang pasir Rub'al Khali, hingga Atlantis of the sands. Untuk gameplaynya, Uncharted 3 masih

menawarkan sistem permainan yang masih sama dengan pendahulunya, di mana gamer dapat melakukan aksi seperti melompat, kejar-kejaran, memanjat, baku tembak, hingga adu jotos dengan pasukan musuh. Meskipun demikian, Uncharted 3 memiliki beberapa penyempurnaan dalam beberapa gerakan serta sistem pertarungannya. Uncharted 3 memiliki gerakan yang lebih alami, misalnya saat memanjat, ada kalanya pemain akan terjatuh, terpeleset, atau terpental ketika memanjat bangunan tinggi. Sistem battlenya juga juga mendapat sedikit penyempurnaan, salah satunya adalah kini gamer bisa menembak musuh saat sedang memanjat bangunan, selain itu dalam aksi pertarungan tangan kosong, gamer kini dapat menghadapi beberapa musuh yang mengeroyok sekaligus. Sayangnya, masih terdapat kekurangan dalam aksi menggunakan senjata, di

Gameplay: 8.0

Uncharted 3 menawarkan gameplay penuh aksi sepanjang permainan yang mampu membuat gamer terkesima dan menahan nafas. Ditambah dengan adanya fitur multiplayer membuat game ini begitu asyik untuk dimainkan.

Graphics: 9.5

Grafis yang sangat luar biasa. Efek cahaya, warna, tekstur lingkungan, ditambah dengan luwesnya pergerakan karakter, menjadikan Uncharted 3 game console dengan kualitas grafis tingkat tinggi.

Sound: 8.5

Memiliki voice acting, efek suara yang sangat spektakuler dan fantastis, ditambah dengan komposisi musik yang sangat keren.

Overall: 8.5

Secara keseluruhan, Uncharted 3 bisa dikatakan mampu memenuhi ekspektasi para fans-nya, mulai dari gameplay yang seru, grafis yang memukau, hingga musik yang diusung dalam permainan ini.

mana akurasi bidikan ke arah musuh cukup payah. Adakalanya peluru yang kita tembakkan mengenai bagian lain atau tidak kena sama sekali. Selain menyuguhkan aksi yang menarik, game ini juga menyertakan puzzle yang harus membuat gamer berpikir keras. Namun bagi gamer yang kesulitan atau buntu saat memecahkan puzzle, tak perlu khawatir, karea bila dalam jangka waktu tertentu gamer masih belum bisa memecahkannya, game ini akan memberikan petunjuk tentang cara untuk memecahkannya. Di samping itu gamer harus rajin untuk mengelilingi area yang ada untuk menemukan berbagai harta benda dari 100 harta yang tersembunyi di sepanjang permainan.

Namun diantara semua kelebihan diatas, satu hal yang paling menonjol dalam game ini adalah kekuatan grafisnya yang luar biasa. Gamer bisa melihat betapa detailnya desain karakter serta tekstur obyek serta bangunan, ditambah dengan efek pencahayaan yang sangat luar biasa, hingga efek warna yang sangat berwarna-warni. Mulai dari efek visual tubuh Nate yang basah kuyup hingga kering saat terkena air, hingga gerakan dinamis gurun pasir dan deburan ombak laut yang terlihat sangat realistis.



Semua elemen dalam game ini digarap dengan baik oleh **Naughty Dog** sehingga mampu memberikan pengalaman bermain game yang sangat seru dan menarik!!



PS3

The Lord of the Rings: War in the North

Lothlorien Challenge Map

Selesaikan Chapter 1

Osgiliath Challenge Map

Selesaikan Chapter 1

Heroic Difficulty

Selesaikan game dengan tingkat kesulitan Normal

Legendary Difficulty

Selesaikan game dengan tingkat kesulitan Heroic

Infinity Money

Berkelana di salah satu level untuk mendapatkan maksimum experience dan mendapatkan Elfstone Of Congeniality, yang berguna untuk memberikan diskon 10% pada item. Equip 10 dari item tersebut sehingga total diskon adalah 100%. Gamer bisa mendapatkan apapun dari toko dengan membayar 1 silver coin dan gamer dapat menjual item tersebut dengan harga aslinya. Lakukan hal ini berulang-ulang untuk mengumpulkan uang. Tempat terbaik untuk melakukan ini adalah di Ettenmoors.



WII

LEGO Harry Potter: Years 5-7

Carrot Wands

AUC8EH

Character Studs

H27KGC

Character Token

HA79V8

Detector

2FLY6B

Collect Ghost Studs

J9U6Z9

Extra Hearts

ZEX7MV

Fall Rescue

Z9BFAD

Fast Dig

84QNQN

Gold Brick Detector

84QNQN

Hogwarts Crest

TTMC6D

Detector

QQWC6B

Invisibility

7AD7HE

Red Brick Detector

Score x10

H8X69Y

Score x2

74YKR7

Score x6

XK9ANE

Score x8

HUFV2H

The King of Fighters XIII

PS3

Andy - Ninja Mask

Tekan tombol "select" sebelum memilih warna dari karakter tersebut

Elisabeth - KOF XI Outfit

Tekan tombol "select" sebelum memilih warna dari karakter tersebut

Joe - Tiger-Striped Boxers

Tekan tombol "select" sebelum memilih warna dari karakter tersebut

K' - Dual-Colored Outfit

Tekan tombol "select" sebelum memilih warna dari karakter tersebut

Kyo - Orochi Saga Outfit

Tekan tombol "select" sebelum memilih warna dari karakter tersebut

Raiden - Big Bear Outfit

Tekan tombol "select" sebelum memilih warna dari karakter tersebut

Ralf - Camouflage

Tekan tombol "select" sebelum memilih warna dari karakter tersebut

Takuma - Mr. Karate Outfit

Tekan tombol "select" sebelum memilih warna dari karakter tersebut

Yuri - Braided Ponytail

Tekan tombol "select" sebelum memilih warna dari karakter tersebut

Chibi Icons for Online Profile

Selesaikan semua (10 stages) dari Time Attack dengan menggunakan masing-masing karakter untuk "Chibi Icon" yang dapat digunakan pada profile online

Fight Against Ash Crimson

Dapatkan 4,000,000 Points sebelum stage 6

Battle Against Dark Ash (Final Stage)

Kalahkan True Saiki di stage 6.

Battle Againsts

True

Saiki

(stage 7)

Dapatkan 2,500,000 setelah menyelesaikan stage 6

Billy Kane

Lakukan setidaknya dua Target Combos pada setiap match (rata-rata enam combo per stage) sebelum stage 4 dalam Arcade mode. Kalahkan Billy ketika dia muncul.

Human Saiki

Lakukan setidaknya lima Target Combos pada setiap match (rata-rata 15 combo per stage) sebelum stage 4 dalam Arcade mode. Kalahkan Saiki ketika dia muncul.



The Elder Scrolls V: Skyrim

X360

Constant slow motion

Gamer memerlukan busur, panah dan Eagle Eye perk. Lakukan zoom saat menggunakan busur dan game akan melambat. Sekarang, reload save game sambil tetap dalam kondisi zoom, maka permainan sekarang dalam gerakan lambat sampai gamer menggunakan zoom lagi.

Duplicate Any Apparel

Tempatkan setiap item pakaian (baju besi atau perhiasan untuk hasil yang lebih baik) pada manekin mana saja. Kemudian taruh item tersebut kembali ke inventory kalian. Tinggalkan lokasi untuk menuju area lain (misalnya keluar dari rumah), lalu kembalilah menuju area semula untuk menemukan item tersebut masih berada pada manekin.

Maximum speech glitch

Temukan Ungrien di Rifton dan katakan padanya "Tell Me about Maven Black-Briar." Pilih opsi persuasi (memerlukan 25 Speech atau lebih). Jika gamer berhasil, opsi tersebut tidak akan hilang, dan gamer dapat menggunakannya untuk mencapai 100 dalam percakapan

Easy sneak skill increase

Ketika gamer dapat mencapai Greybeards di High Hrothgar, gamer bisa meningkatkan sneak skill secara mudah. Yang harus gamer lakukan adalah menyelip di balik salah satu Greybeards dan tungguhlah hingga gamer menjadi tidak terdeteksi.

Kemudian seranglah mereka dan ulangi lagi langkah ini. Greybeards tidak akan menyerang gamer dan cara ini tidak termasuk sebuah kejahatan.





X360

Saints Row: The Third

Phone Passwords

Masukkan password dibawah ini pada Hp kalian:

Add Gang Notoriety

lotz

Add Police Notoriety

pissoffpigs

Drunk Pedestrians

dui

Give 45 Sheperd

givesheperd

Give Apocafist

giveapoca

Give AR 55

givear55

Give AS3 Ultimax

giveultimax

Give Baseball Bat

givebaseball

Give Cash

cheese

Give Chainsaw

givechainsaw

Give Cyber Blaster

givecybersmg

Give Cyber Buster

givecyber

Give D4TH Blossom

giveblossom

Give Electric Grenade

Giveelectric

Give Flamethrower

giveflamethrower

Give Flash Bang

giveflashbang

Give Grave Digger

givedigger

Give Grenade

givegrenade

Give K-8 Krukov

givekrukov

Give KA-1 Kobra

givekobra

Give M2 Grenade

givelauncher

Launcher

givelauncher

Give McManus 2015

givesniper

Give Mini Gun

giveminigun

Give Molotov

givemolotov

Give Nocturne

givesword

Give RC Possesor

givecgun

Give Reaper Drone

givedrone

Give Respect

whatitmeanstome

Give Riot Shield

giveshield

Give RPG Launcher

givepg

Give S3X Hammer

givehammer

Give SA-3 Airstrike

giveairstrike

Give Satchel Charges

givesatchel

Give Shock Hammer

giverocket

Give Sonic Boom

givesonic

Give Stun Gun

givestungun

Give TEK Z-10

givetek

Give The Penetrator

givedildo

Give Viper Lazer Rifle

giveslm8

No Cop Notoriety

goody goody

No Gang Notoriety

oops

Vehicles No Damage

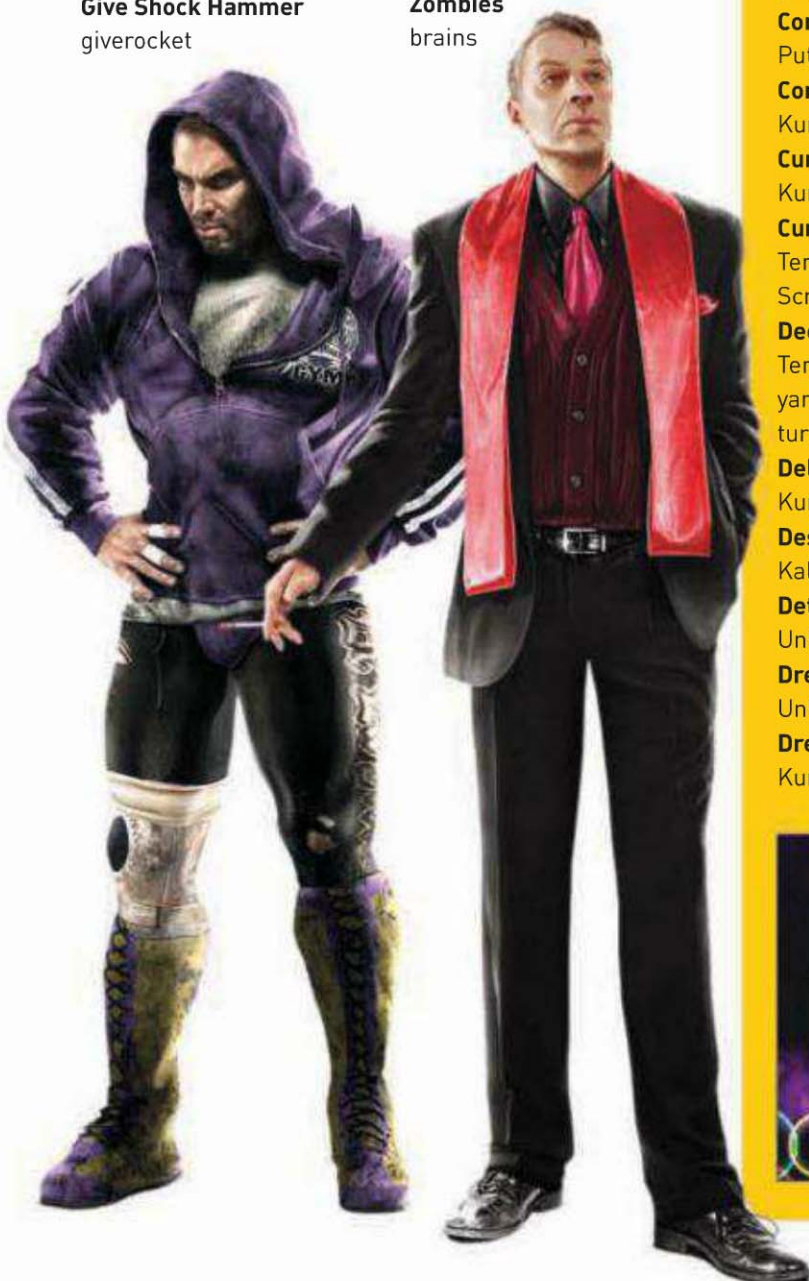
vroom

Weapons

letsrock

Zombies

brains



Dream Trigger 3D

3DS

Achiever

Raihlah High Score di setiap stage

Aether

Selesaikan semua 5 ranks dari Isolation stages

Ambient Dreamer

Selesaikan 20 stage yang berbeda tanpa mati dalam World Map

Mode Antagonist

Mainkan game di VS Mode.

Astronomer

Dapatkan 50 Stars.

Audiophile

Bermain dengan menggunakan earphone

Berserker

Kumpulkan setiap HP Item di dalam sebuah stage tanpa HP penuh

Big Bada Boom

Kumpulkan skor 20,000 points dalam satu Sonar Ping.

Blast Master

Tempatkan lebih dari 1,500 Sonar Pings dalam satu stage

Boss Buster

Kalahkan semua boss

Cake Eater

Kalahkan Mini-Boss tanpa terkena damage apapun

Childlike Dreamer

Selesaikan 10 stage yang berbeda tanpa mati di World Map Mode.

Collector

Kumpulkan 500 Score Items.

Completionist

Unlock 100 Challenges.

Concert Goer

Dengarkan semua music di Sound Settings pada OPTIONS

Conductor

Putarlah satu lagu selama 1 menit

Connoisseur

Kumpulkan 250 HP Items

Curator

Kumpulkan 200 Score Item

Curious Cat

Tempatkan Sonar Ping pada Touch Screen selama credit berlangsung

Deep Scanner

Tempatkan Sonar Ping di tempat yang sama sebanyak 4 kali berturut-turut.

Delta Surfer

Kumpulkan 50 Dream Points

Destroyer

Kalahkan 10,000 musuh

Detective

Unlock semua Routes utama

Dream Disciple

Unlock 25 Challenges.

Dream Diver

Kumpulkan 100 Dream Points

Dream Knight

Kumpulkan 50 Challenges.

Dream Master

Selesaikan 55 stages di World Map Mode.

Dream Warrior

Selesaikan stage tanpa mengumpulkan HP item

Dreamer

Kumpulkan 1000 Dream Points di World Map Mode

Drifter

Bergeraklah sebanyak 30 kali sebelum memilih stage

Drowsy

Selesaikan 10 stages dalam World Map Mode.

Edible

Kumpulkan 100 HP Items.

Explorer

Unlock semua Sub Routes

Faceted Dreamer

Selesaikan 30 stage yang berbeda tanpa mati di World Map Mode

Flash Bang

Selesaikan Time Attack Mode di bawah satu menit

Four Corners

Tempatkan Sonar Ping di setiap empat sudut

Free Soul

Raihlah skor 5,000,000 points di Free Play Mode

Full Scanner

Tempatkan Sonar Ping di setiap sector

Glutton

Selesaikan stage tanpa mengumpulkan semua HP items.

GOOOOOOAL!

Selesaikan satu stage tanpa mengumpulkan semua Score items.

Gourmand

Kumpulkan 500 HP Items

Hunter Gatherer

Kumpulkan 200 Dream Points di World Map Mode.

Hypnos

Selesaikan 5 ranks dari stage Diversion berturut-turut

Icelus

Selesaikan 5 ranks dari stage Descent berturut-turut

Insomniac

Selesaikan 30 stages di World Map Mode.

Light Bringer

Selesaikan TIME ATTACK MODE di bawah 45 detik

Loner

Selesaikan Stand Alone stage.



It's A Zombie Purist Game

Ketika sebuah studio game baru yang berisikan para anggota veteran developer terkenal dari Obsidian dan Troika, tidak heran jika proyek mereka mendapat perhatian dalam komunitas gaming. Pada tahun 2011 yang lalu, developer DoubleBear merencanakan sebuah proyek game RPG baru yang bertemakan tentang "zombie". Awalnya proyek ini masih belum memiliki judul resmi, namun akhirnya DoubleBear meresmikan proyek game terbaru mereka dengan judul "Dead State".

Dead State memilih tempat setting permainan di wilayah Texas, dalam sebuah kota fiktional yang bernama Splendid. Ide konsep permainan game ini adalah berusaha untuk menciptakan sebuah dunia permainan yang memiliki beberapa kota besar, dan di kelilingi oleh berbagai macam pedesaan atau tempat hidup yang terpencil. Pemain mendapat tugas untuk menjaga sebuah tempat perlindungan, yakni sebuah bangunan sekolah yang telah dirubah menjadi sebuah base operasi untuk menghadapi ancaman para zombie.

Zombies Hate You



DoubleBear menjelaskan kalau game ini adalah sebuah game "zombie purist", artinya adalah konsep permainan Dead State difokuskan kepada zombie klasik, hanya peduli dengan makanan daging manusia, tidak bisa bermutasi, atau memiliki tentakel, dan tidak bisa berlari seperti orang kesurupan layaknya zombie modern. Pemain tidak akan kesulitan jika hanya bertemu dengan satu zombie saja, tetapi dijamin akan kewalahan jika harus menghadapi segerombolan zombie yang datang menyerang.

Brian juga mengatakan kalau pemain tidak akan selalu melawan zombie dalam game ini. Terkadang pemain dapat menemukan sekelompok manusia lain yang akan bertarung melawan sesama manusia, demi untuk bertahan hidup dengan caranya tersendiri. Jika kalian butuh sebuah bayangan, anggap saja Dead State adalah sebuah game yang terinspirasi dari film Walking Dead, atau film-film zombie buatan George A. Romero, "The Godfather of all Zombies".



Dead State

Publisher: DoubleBear | **Developer:** DoubleBear Studios | **Genre:** RPG, Horror | **Release:** TBA

There are no running zombies, mutant zombies, secret zombies, or lich kings in the game.

Brian Mitsoda dari DoubleBear menjelaskan kalau inti utama permainan Dead State adalah tentang "kebebasan". Pemain harus bertahan hidup tidak hanya dari menghadapi serangan zombie, tetapi juga harus mengumpulkan makanan dan minuman, melakukan eksplorasi, dan mencari para manusia lainnya yang masih selamat. Game ini tidak memiliki musuh yang telah ditentukan (selain dari zombie), setiap faksi dan para NPC lainnya akan menjadi teman atau musuh tergantung dari tindakan yang dipilih oleh pemain.

Zombie: The Gameplay

Permainan Dead State tampil dalam bentuk open-ended, kalian bisa bertemu dengan

beragam karakter dan event-event menarik, tetapi keseluruhan alur cerita tergantung dari kemanakah kalian akan pergi, dengan siapa bertemu, dan bagaimana kalian mengambil keputusan serta tindakan yang dilakukan. Setiap zombie dalam game ini ditampilkan sebagai makhluk yang bergerak lambat, terlihat bodoh, dan tidak terorganisir.

Mereka akan bereaksi dengan suara dan manusia yang terlihat hidup. Dalam jumlah kecil, para zombie ini tidak terlihat membahayakan, tetapi dalam jumlah besar mereka sangat berbahaya dan bisa membunuh kalian dengan efektif. Gigitan zombie juga berinfeksi dan dapat membunuh manusia



dalam selang waktu tiga hari setelah tergigit. Brian menjelaskan kalau dalam versi permainan normal, gigitan zombie tidak akan berpengaruh kepada pemain, tetapi para NPC lainnya bisa terinfeksi. Ia juga menjelaskan kalau obat antibiotik

di dalam game hanya dapat mengontrol infeksi zombie tersebut, tetapi tidak bisa menyembuhkan. Semakin sedikit nyawa seorang karakter dalam game tersebut, maka akan semakin besar resiko mereka terkena infeksi gigitan zombie.



Roleplaying, turn-based battle, keputusan yang berpengaruh dalam game. Elemen-elemen ini sudah cukup untuk membuat Dead State memiliki potensi yang besar!

Selain dari permainan normal, ada juga mode permainan lain dimana pemain sendiri bisa terkena gigitan zombie, dan antibiotik sama sekali tidak berguna. Mode permainan ini tentu saja dibuat khusus untuk mereka yang suka dengan tantangan yang lebih sulit.

Konsep pertarungan Dead State tampil bentuk turn-based, ini artinya pemain tidak mempunyai kontrol langsung dengan karakter-karakter lainnya, tetapi pemain masih bisa memberikan perintah baik secara grup ataupun individual. Pemain juga memiliki tanggung jawab untuk mengatur senjata dan peralatan yang digunakan oleh karakter-karakter lain. Terkadang bisa terjadi seorang karakter yang tidak mau mengikuti perintah akibat morale mereka yang terlalu rendah, atau tergantung dari personalitas mereka, atau tidak mau menuruti perintah akibat terlalu panik. Hal ini membuat Dead State tampil sebagai game role-playing yang menggabungkan unsur strategi turn-based dengan survival action.

Panic dan Morale adalah dua sistem permainan utama yang terdapat dalam game ini. Panic dapat terjadi jika seorang karakter

First Impression



Jika dilihat secara teori, konsep permainan Dead State bagaikan sebuah game impian untuk mereka yang ingin sebuah game zombie yang sejati. Game ini sepiintas memiliki konsep yang mirip dengan game Fallout klasik, atau survival turn-based lainnya seperti X-Com klasik. Jika pihak developer mampu menampilkan sebuah game yang solid dengan fitur-fitur permainan yang sempurna, maka Dead State mempunyai potensi besar untuk menjadi salah satu RPG terbaik di tahun 2012 ini.

Game ini menampilkan permainan yang mendorong pemain untuk mengikuti aturan bertahan hidup dalam dunia "zombie apocalypse". Hal-hal seperti makanan dan minuman menjadi kebutuhan utama yang sangat penting, interaksi dengan karakter-karakter lain dapat menentukan siapa lawan dan siapa kawan pemain, dan yang paling menarik adalah "sejauh apakah kalian mampu bertahan dalam dunia penuh zombie ini".

ketakutan dalam menghadapi zombie, atau terlalu frustrasi (stress) dalam pertarungan. Sebagian karakter hanya takut jika bertemu dengan zombie, sebagian lagi hanya takut dalam pertarungan, dan sisanya malah ada karakter yang tidak takut dengan apa pun. Pemain juga harus mempertahankan morale yang tinggi di sepanjang permainan, morale di hitung per hari dan tergantung dari setiap tindakan yang dilakukan. Morale yang rendah bisa mengakibatkan masalah baru dalam base pertahanan dan membuat karakter-karakter tidak mampu bertahan hidup, atau bertarung secara efektif.

Neko

panas dingin dan gatal-gatal... setelah digigit zombie kucing tetangga

info 
gamer



Kingdoms of Amalur: Reckoning menggunakan sistem pertarungan yang cukup unik. Dengan kombinasi senjata dan gerakan kombo, pemain bisa melakukan berbagai variasi gerakan pertarungan dengan timing yang tepat, persis seperti sebuah game action-rpg pada umumnya.

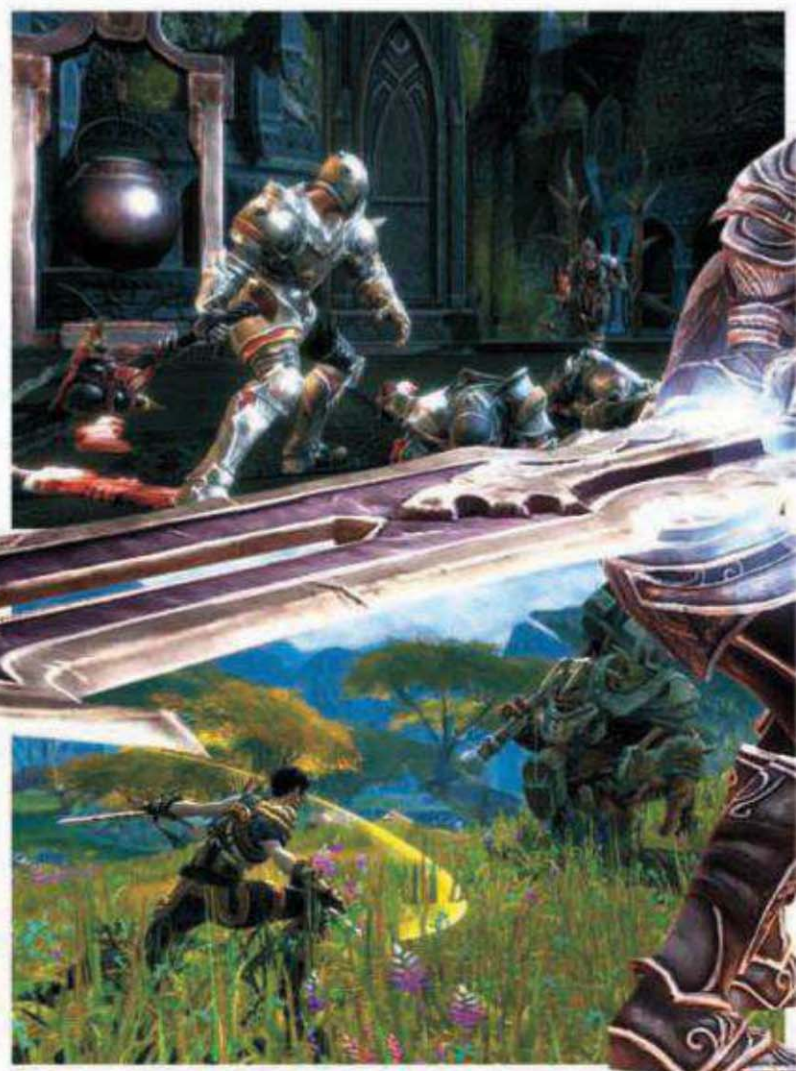
Kingdoms of Amalur: Reckoning

Publisher: Electronic Arts | **Developer:** Big Huge Games
Genre: RPG | **Release:** Februari 2012

Kingdoms of Amalur: Reckoning adalah sebuah game yang menyelip secara diam-diam pada tahun 2012 ini. Game ini mungkin kurang mendapat perhatian, tetapi berkat beragam fitur dan konsep permainan yang unik, game ini mempunyai potensi besar untuk menjadi sebuah game RPG yang berkualitas. Alur cerita dan latar belakang permainan game ini mengambil inspirasi dari karya novel R.A Salvatore, pencipta serial fantasi populer "Forgotten Realms". Sepintas game ini mengambil

konsep permainan yang serupa dengan Skyrim atau game sejenis, mulai dari sistem permainan yang non-linear, penciptaan karakter, kustomisasi class dan skill, sampai dengan kebebasan untuk menentukan petualangan sendiri.

Permainan Kingdoms of Amalur juga memiliki sistem yang cukup kompleks, mulai dari crafting potion, smithing, dan kombinasi



Command & Conquer: Generals 2

Publisher: Electronic Arts | **Developer:** Bioware Victory | **Genre:** RTS | **Release:** TBA

Kebangkitan kembali dari serial Command & Conquer yang telah terlupakan...

Seri Command & Conquer yang terbaru tidak akan mempunyai relasi hubungan dengan Kane ataupun beruangnya Red Alert. Sebaliknya, pihak EA memutuskan untuk mengambil langkah yang lebih realistis dengan proyek C&C: Generals terbaru yang berjudul "Command & Conquer: Generals 2". Setelah seri pertama yang telah rilis hampir satu dekade lamanya, C&C: Generals 2 akan kembali dengan tambahan fitur-

fitur baru dan perubahan visual grafik. Game ini juga akan membawa C&C untuk kembali ke dalam tradisi lamanya, yakni fokus kepada mendirikan struktur bangunan dan strategi pengaturan pasukan.

C&C: Generals 2 mengambil setting 10 tahun setelah event terakhir dalam seri pertamanya. Game ini dijelaskan akan memiliki dua mode permainan yakni single-player

campaign dan multiplayer. Selain dari visual grafik dan unit-unit pasukan yang baru, C&C: Generals 2 menggunakan Frostbite 2 game engine untuk menciptakan adegan perang yang sangat realistis dan penuh aksi. Sayangnya game ini masih berada dalam tahap awal pengembangan dan belum memiliki informasi yang lebih detail. Pihak developer mengatakan kalau C&C: Generals 2 untuk sekarang ini hanya eksklusif untuk PC. **-Cirro**



senjata yang masing-masing memiliki gaya bertarung yang berbeda-beda. Smithing dalam game ini membutuhkan berbagai macam bahan material untuk bisa menciptakan sebuah

senjata atau armor,

pemain juga

bisa menjual

segala macam item-item random yang mereka temukan di sepanjang permainan.

Konsep game ini juga

memberikan kebebasan

dalam menciptakan

kombinasi karakter

class dan skill, sebagai

contohnya pemain dapat

menciptakan seorang warrior-

mage, atau thief-mage, dan

beragam jenis kombinasi

lainnya. **-Neko**



Dishonored

Publisher: Bethesda Softworks | **Developer:** Arkane Studios | **Genre:** FPS | **Release:** TBA 2012

Kombinasi stealth, action, dan magic dapat dijumpai dalam Dishonored...

Dishonored adalah sebuah game FPS dengan konsep permainan yang tampil unik, dan terlihat menggabungkan berbagai macam elemen permainan dari seri FPS yang populer lainnya. Dalam permainan game ini, kita dapat melakukan eksplorasi, mengumpulkan koin, dan meningkatkan status karakter untuk

memperoleh skill-skill yang baru. Dishonored bukan sebuah game open-world, tetapi misi-misi yang terdapat dalam game ini dapat diselesaikan dalam beragam jenis alternatif. Segala jenis tindakan dan keputusan yang diambil oleh pemain juga akan mempengaruhi dunia permainan tersebut. Pemain berperan sebagai seorang bekas

bodyguard bernama Corvo, yang secara salah telah dituduh membunuh Empress yang seharusnya ia lindungi. Dishonored ditampilkan dalam balutan visual bergaya *retro-futuristic*. Contohnya, pistol dalam game ini memiliki desain senjata kuno, tapi di bagian gagangnya ada energi berwarna biru yang menjadi sumber tenaga. **-Neko**

Counter-Strike: Global Offensive

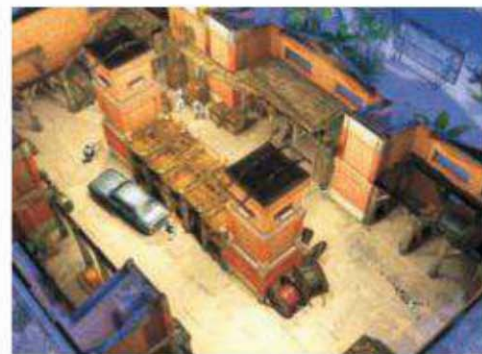
Publisher/ Developer: Valve | **Genre:** FPS | **Release:** Q1 2012

Game dimana tembak dulu lebih penting daripada berpikir kemudian...

Sesi closed-beta Counter Strike: Global Offensive resmi dimulai sejak bulan November tahun 2011 yang lalu. Dalam closed-beta ini ditampilkan sebagian dari fitur baru yang akan hadir dalam versi final dari game ini, yang rencananya akan dirilis di awal tahun 2012. Permainan CS: GO tidak memiliki sistem "regenerating health" seperti yang ditemukan dalam FPS modern pada umumnya, hal ini dibuat untuk menciptakan sebuah permainan yang lebih intens. Secara garis besar seluruh peta populer dalam CS, seperti Dust atau Dust 2 misalnya, dapat ditemukan kembali

hadir dalam CS: GO dengan perbedaan hanya terletak di perubahan visual grafik dan layout level yang sedikit berbeda.

Dua mode permainan baru kini hadir dalam CS: GO, yakni: Casual dan Competitive Mode. Kehadiran Casual Mode dapat berguna untuk para pemain baru yang belum pernah bermain dengan tipe-tipe game seperti ini sebelumnya. Sedangkan Competitive Mode diciptakan untuk para veteran CS yang ingin sebuah pertarungan seru dan menantang. **-Rick**



Jagged Alliance: Back in Action

Publisher: Kalypso Media | **Developer:** Bit Composer
Genre: Strategy | **Release:** Februari 2012

Sama seperti perang yang sesungguhnya, sebuah misi permainan dalam Jagged Alliance dapat tampil sangat menantang dan sulit untuk dikuasai. "Jagged Alliance: Back in Action" adalah sekuel Jagged Alliance terbaru yang berusaha untuk membawakan permainan strategi klasik dari Jagged Alliance 2, dan mencampurnya dengan *tren* permainan generasi modern. Hasilnya adalah sebuah game yang masih tetap mempertahankan misi-misi yang menantang, namun kini tampil dengan gaya dan konsep permainan yang telah dirombak secara total.

Back in Action menampilkan beragam jenis fitur permainan yang baru, termasuk sistem seperti kematian yang permanen untuk membuat permainan game ini tidak hanya menantang, tetapi juga mendorong pemain untuk memikirkan strategi dan taktik yang jitu serta berjalan secara real-time, tetapi pemain dapat menghentikan jalan permainan untuk sementara waktu. Salah satu fitur baru dari game ini adalah "Command Mode" yang digunakan untuk mengatur pasukan. Setiap unit pasukan juga memiliki inventori, spesialisasi senjata, status karakter, dan gaya permainan yang berbeda. **-Rick**



Verdict:

- + Tipis dan ringan
All aluminium body
- Trackpad kurang nyaman
Suara speaker biasa saja

Cocok untuk:

- Mobile = 50%
- Office = 30%
- Lifestyle = 20%

Spesifikasi:

CPU: Intel Core i7 2677M

RAM: 4GB DDR3

VGA: Intel HD Graphics

HDD: SSD 256GB

SCREEN: 13" LED backlight,
1600x900 pixels

PORTS: USB 3.0, USB 2.0, mini
HDMI, mini VGA

OS: Windows 7 Home Premium 64-
bit Sp1

ASUS ZenBook UX31

\$1199

"It's so beautiful, yet powerful"

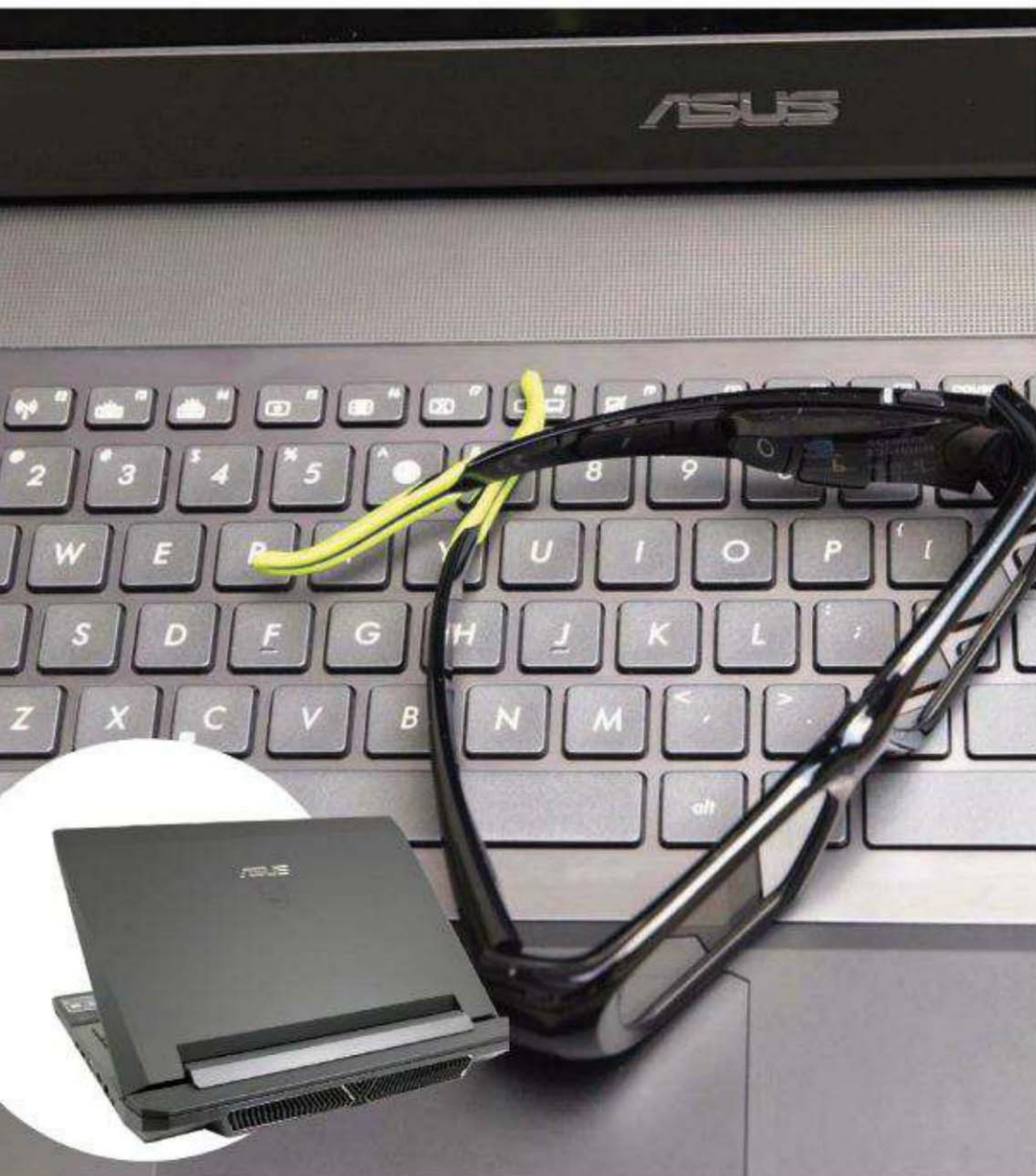
Perang ultrabook sebagaimana diramalkan Gadget pada tahun 2010 yang lalu sudah dimulai. Tahun 2012 akan menandakan dimulainya era laptop yang semakin tipis, ringan namun tetap bertenaga. Berkat kemajuan teknologi yang didorong oleh produsen hardware, terutama prosesor, yang semakin hari semakin menyedot daya yang lebih sedikit, dengan kemampuan yang meningkat. Seri Core generasi kedua merupakan salah satu model prosesor dari Intel yang dirancang untuk form factor ultrabook. Tidak lama setelah Intel memperkenalkan prosesor baru ini, langsung produsen berlomba-lomba untuk membuat laptop yang paling tipis dan paling ringan, dengan fitur yang lengkap. Beberapa pihak memiliki pendapat bahwa ultrabook awalnya didorong oleh kesuksesan Apple dalam meracik MacBook Air, laptop legendaris yang super tipis, super kecil, namun mampu menopang kinerja Mac OS X dengan prima. Manapun yang benar, konsumenlah yang diuntungkan dengan inovasi-inovasi terbaru ini.

Duet Ultrabook

ASUS memperkenalkan seri Zenbook untuk ukuran 11 dan 13 inci, dengan bodi yang sangat tipis, dibalut aluminium seluruhnya. Pada Zenbook 11 inci, prosesor adalah Core i5

2467M, sedangkan pada model 13 inci, prosesor menggunakan Core i7 2677M. Perbedaan lain antara versi 11 dan 13 adalah pada resolusi layar, di mana versi 11 inci menggunakan resolusi 1366x768 piksel, tapi pada versi 13 ditingkatkan menjadi 1600x900 piksel. Jumlah RAM pada keduanya sama-sama 4GB, dan oleh karena itu ASUS menggunakan Windows 7 Home Premium 64-bit di setiap Zenbook untuk bisa mengutilisasi memory dengan penuh. Untuk kapasitas simpan, UX21 menggunakan SSD 128GB, dan UX31 menggunakan 256GB, walau demikian, bisa diupgrade lagi ke kapasitas lain sesuai keinginan.

Dari segi kenyamanan penggunaan, Zenbook tergolong sangat memuaskan. Layar LED backlightnya terang dan jelas, sedangkan audionya terdengar jernih berkat speaker buatan Bang & Olufsen. Speaker yang ada memang tidak memiliki bass, tapi untuk kejernihan suaranya relatif lebih baik daripada speaker lain yang sejenis. Trackpad pada ASUS Zenbook ini memiliki kelemahan, yaitu terkadang terlalu sensitif, dan penggunaan Elan Smart Pad tampaknya tidak seakurat Synaptic dalam multi-touch serta scrolling menggunakan dua jari atau lebih. Keyboard sangat enak untuk mengetik, empuk dan responsif. **[Niko]**



ASUS G74S

Taking gaming very seriously

Rp. 19.7 juta

ASUS mempersenjatai laptop ini dengan prosesor quad-core Intel Core i7 generasi kedua, yang berlari pada kecepatan 2.0GHz (2.9GHz Turbo). Untuk para gamer yang malas mengupgrade kapasitas memory mereka, dalam laptop ini sudah dijejalkan 16GB RAM DDR3, ya, Anda tidak salah baca, RAM laptop ini berkapasitas paling besar dari seluruh laptop yang pernah kami uji, dan langsung menimbulkan pertanyaan, apakah seluruh kapasitas RAM tersebut bisa terutilisasi penuh untuk game? Selain prosesor dan RAM, ternyata VGA nya tidak kalah gahar yaitu GTX 560M. Walaupun chip grafisnya masih satu tingkat di bawah GeForce 560 Ti pada komputer desktop, tapi VRAM sebesar 3GB cukup untuk melahap seluruh data tekstur dan poligon dalam game.

Pada pengujian menggunakan game Elder Scrolls V: Skyrim, dan game balapan Dirt 3, kedua game dijalankan dengan sangat mulus pada setting Ultra tanpa masalah. Kami menguji game 3D menggunakan Batman: Arkham Asylum, dan menemukan beberapa hal yang menarik. Walau modus 3D stereoscopic menggunakan kacamata yang disertakan berjalan dengan baik dan kencang di full HD, tapi kondisi pencahayaan sangat berpengaruh untuk kenyamanan bermain. Karena rata-rata game tidak didesain menggunakan trackpad, agak aneh kenapa Asus tidak sekaligus memberi mouse gaming sebagai bonusnya. Bila bermain dalam mode 3D Vision, usahakan meminimalkan pencahayaan ruangan, dan kurangi durasi bermain untuk mencegah ketidaknyamanan pada mata. **-Niko**



I-Rocks IRM05-WL "Spirit Cocoon" Gaming Mouse

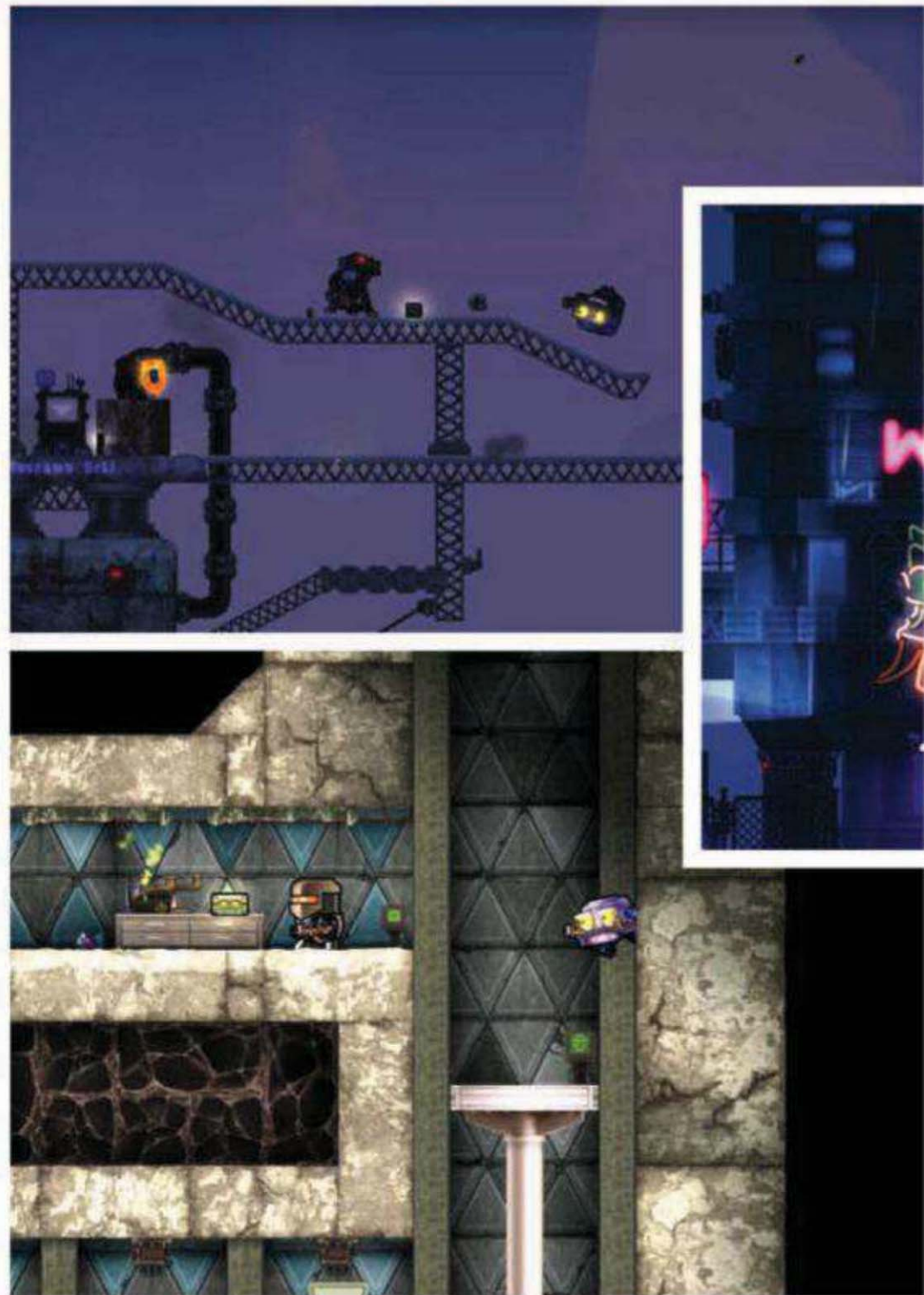
It's great, for a Christmas light...

I-Rocks "Spirit Cocoon" adalah laser gaming mouse terbaru yang menampilkan desain unik, serta fitur-fitur gaming mouse yang tidak begitu jauh berbeda dengan produk standar lainnya. Dengan kode produk IRM05-WL, Spirit Cocoon memakai sistem pencahayaan lampu LED yang warna-warni. Produk ini memiliki 6 warna lampu LED yang sangat terang, melapisi seluruh body mouse dan di dukung dengan pilihan warna menarik jika dibandingkan dengan gaming mouse lainnya. Pemain juga dapat merubah pola warna lampu LED dengan membuatnya berkedip atau konstan menyala sesuai dengan preferensi.

Gaming mouse ini memiliki sistem polling rate dan kekuatan DPI yang bisa diatur resolusi dan sensitivitasnya. Tombol pengatur ini terletak di bagian bawah

mouse sehingga tidak mengganggu kenyamanan saat bermain. Selain hal ini, Spirit Cocoon dilengkapi dengan Avago Sensor untuk menampilkan performa yang akurat dan stabil. Sayangnya, lampu LED yang melapisi seluruh body mouse ini dinilai terlalu berlebihan. Untuk pemain yang memiliki tangan sensitif dengan cahaya, atau mungkin tidak tahan dengan panas dari cahaya lampu, sangat disarankan untuk memakai Spirit Cocoon dengan kondisi lampu yang dipadamkan. **-Rick**





Cobalt

Publisher: Mojang Studio | **Developer:** Oxeye Game Studio |
Genre: Action Platformer | **Release:** 16 Desember 2011 (Alpha ver)

“A Robotic Madness Full Of Action”

Digging In With Cobalt

Setelah kesuksesan Minecraft, segala sesuatu yang berhubungan dengan Mojang Studio selalu mendapat perhatian besar dari dunia gaming. Hal ini berlaku pula untuk sebuah proyek game baru yang berjudul “Cobalt”. Cobalt adalah game action platformer yang dikerjakan oleh developer Oxeye Game Studio, yang telah bekerja sama dengan Mojang Studio sebagai publisher game tersebut. Berbeda jauh dengan konsep permainan Minecraft, Cobalt adalah game yang lebih

mementingkan aksi dan senjata-senjata penuh daya penghancur.

Untuk sekarang ini Cobalt masih berada dalam tahap alpha, developer berusaha mengembangkan game ini dengan bantuan masukan dan interaksi dari para pemain, persis seperti cara pengerjaan Minecraft sewaktu masih sama berada dalam versi alpha. Sementara ini Cobalt menampilkan tiga jenis mode permainan: Campaign, Multiplayer, dan Level Editor. Sayangnya baru hanya multiplayer yang bisa dimainkan untuk saat ini.



Chaotic & Robotic

Impresi pertama yang diperoleh dari bermain Cobalt mungkin dapat dikatakan sebagai: *Super Meat Boy* bertemu dengan *Contra* dan *Super Smash Brothers*. Meski terdengar sangat konyol, Cobalt menghadirkan pengalaman bermain yang lebih baik dari perkiraan semula.

Pemain mengontrol sebuah robot kecil yang terlihat imut, namun haus darah dan siap membantai satu sama lain dalam medan pertempuran. Selain dari berbagai variasi senjata yang bisa digunakan, robot-robot ini juga memiliki beragam jenis alat peledak, senjata energi, dan tentu saja serangan tangan kosong robot yang meski terlihat kuno, tetapi sangat memuaskan jika kita berhasil membantai musuh hanya dengan tangan kosong.

Permainan multiplayer Cobalt memiliki beragam mode: Capture the Plug, Deathmatch,

dan Survival. Mode permainan Survival secara teori hanya bisa dimainkan oleh satu pemain, tetapi level-level tertentu dalam mode ini memberikan kesempatan kepada pemain untuk meminta bantuan dari teman lain. Tujuan utama Survival adalah berusaha untuk bertahan hidup selama mungkin, dan melihat seberapa banyak hadiah-hadiah yang bisa diperoleh dari medan pertempuran.

Sementara gaya permainan Capture the Plug dan Deathmatch tampil tidak berbeda jauh dengan game multiplayer lainnya, tetapi mekanisme Cobalt menampilkan irama permainan yang sangat cepat, penuh kekacauan, dan ledakan dimana-mana. Point-point seperti “Kill” dan “Capture” hampir terjadi setiap saat dalam medan pertempuran. Game ini mendorong pemain untuk saling membantai tanpa perlu khawatir siapa lawan dan kawan.



The Bullet Ballet System

Cobalt memiliki sebuah mekanisme permainan yang cukup unik. Pada situasi tertentu, tepatnya ketika tembakan musuh mendekati robot pemain, maka waktu akan berjalan lambat untuk sementara. Seiring dengan lambatnya waktu ini, pemain diberikan satu kesempatan untuk menangkis tembakan, atau bahkan dapat meninju balik serangan tersebut. Efek dari waktu berjalan lambat ini mempengaruhi jalan seluruh permainan, termasuk juga para robot lain yang sedang sibuk bertarung. Alhasil dalam sebuah pertarungan besar, ketika efek ini berjalan, maka spontan arena pertarungan penuh dengan aksi yang berjalan lambat, dimana serangan peluru, roket, atau bahkan granat saling melayang di udara siap menghancurkan sasaran. Hal ini mungkin tidak terdengar begitu istimewa, tetapi tampil sangat menyenangkan ketika terjadi.

Dibalik segala kekacauan yang terjadi, Cobalt memiliki konsep

permainan yang cukup mendalam. Pemain dapat memilih beragam jenis senjata dan peralatan yang cukup bervariasi. Gaya permainan Cobalt juga tergantung dari jenis senjata yang digunakan, dan membutuhkan waktu untuk bisa menguasainya. Seperti misalnya cara melempar granat yang baik, atau bagaimana cara

menggunakan senjata energi yang efektif, dan lain sebagainya.

Closing Words

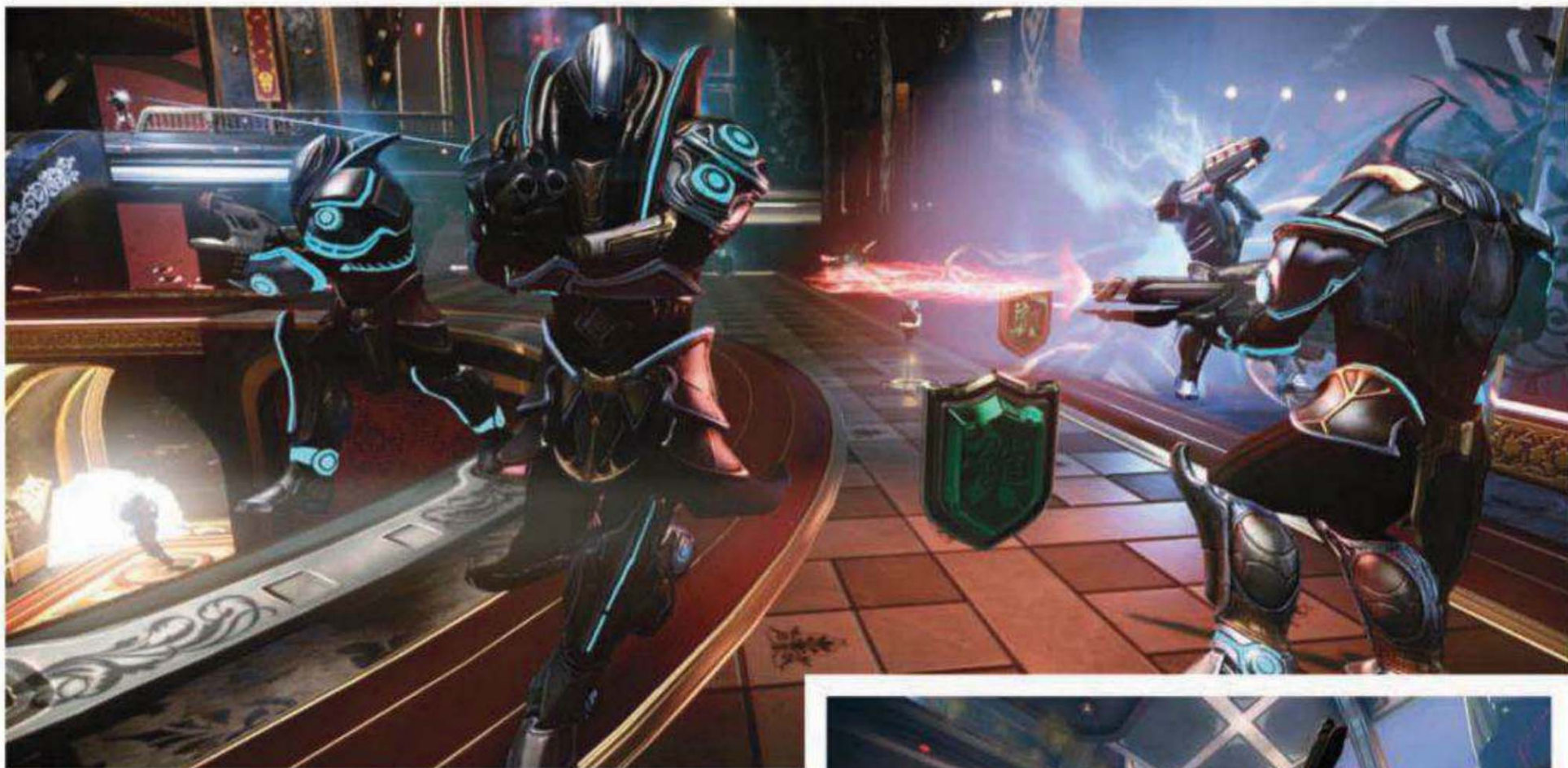
Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, Cobalt masih tampil dalam tahap alpha, game ini masih berada dalam pengembangan dan belum menampilkan seluruh fitur-fitur yang telah direncanakan oleh pihak developer. Oxeye dan Mojang telah berjanji kalau Cobalt tidak hanya tampil sebagai game action platformer, tetapi juga memiliki sistem permainan yang kompetitif dan mampu bersaing dengan game-game lainnya.

Berhubung masih dalam versi alpha, presentasi Cobalt secara garis besar terlihat seperti game action platformer biasa, tanpa adanya sesuatu yang istimewa. Namun pihak developer telah merencanakan akan membuat Cobalt untuk menjadi game yang mampu menarik minat semua kalangan pemain. Game ini bahkan dikerjakan dengan prinsip yang menyerupai konsep pengembangan Minecraft.

Melihat Mojang Studio berada di balik pengembangan game ini, banyak yang penasaran akan menjadi seperti apakah Cobalt pada versi final nantinya. Untuk kalian yang tertarik mengikuti perkembangan game ini, kalian bisa mengakses situs: www.oxeyegames.com/cobalt/ dan mencoba versi alphanya.

-Neko





Nexuiz

Publisher: THQ | **Developer:** IllFonic | **Genre:** FPS | **Release:** TBA 2012

Those who grew up playing arena first-person shooters have a reason to play Nexuiz.”

Awalnya sempat menjadi salah satu game yang pertama kali menggunakan CryEngine 3, namun karena pada saat itu pihak developer kurang mendapatkan perhatian dunia gaming, proyek game Nexuiz akhirnya sempat menghilang. Setelah berhasil mendapat dukungan dari publisher

THQ, developer IllFonic akhirnya kembali merilis Nexuiz dengan harapan mampu menarik minat para penggemar game multiplayer FPS.

Nexuiz adalah game online dengan basis permainan team-based

shooter. Dengan total sebanyak delapan orang pemain dalam kedua tim saling bertarung memperebutkan supremasi. Game ini tampil dalam dua mode

permainan yakni Capture the Flag dan Team Deathmatch. Nexuiz juga mempunyai fitur “dynamic mutator” dimana pemain mempunyai kemampuan untuk melakukan berbagai macam perubahan-perubahan di sepanjang permainan. Dengan total 100 macam mutator, pemain dapat mengubah aturan permainan dan memiliki kemampuan spesial, seperti misalnya: Upgrade perisai, damage senjata yang ditingkatkan, kecepatan yang bertambah, sampai dengan perubahan permainan seperti “color blind” yang menciptakan efek visual hitam-putih di layar permainan, atau bahkan fitur yang memaksa pemain untuk bermain dengan gerakan kontrol yang terbalik.

Total Chaos In The Arena

Dynamic mutator dalam game ini bekerja dalam berbagai macam cara. Sebagian mutator dapat berfungsi untuk memberikan keuntungan bagi anggota tim, sebagian lagi dapat mencelakakan pihak musuh, dan beberapa mutator bahkan dapat merubah aturan keseluruhan

permainan yang sedang berjalan. Sistem mutator ini tidak dikontrol oleh satu orang, tetapi tersebar luas di seluruh arena permainan. Meskipun hanya satu mutator yang bisa diaktifkan dalam durasi waktu tertentu, tetapi mutator lainnya dapat “diantrikan”. Hal ini mendorong setiap tim untuk menemukan taktik dan strategi yang paling efektif, dalam menentukan timing yang tepat supaya bisa mengaktifkan mutator yang mereka inginkan.

Pihak developer menjelaskan dengan total 100 mutator yang tersedia,



terdapat lebih dari jutaan kombinasi yang dapat mengatur jalannya arena permainan. Setiap mutator terbagi-bagi dalam level tier tertentu, hal ini digunakan untuk memastikan bahwa tidak ada mutator yang terlalu mudah untuk dieksploitasi. Pemain juga bisa memperoleh point dari bermain online, point-point ini dapat digunakan untuk upgrade dan meningkatkan kesempatan untuk memperoleh mutator yang diinginkan supaya lebih sering muncul di arena pertarungan.

Tentu saja sistem mutator ini tidak perlu wajib harus aktif dalam satu pertarungan. Pemain dapat memilih untuk tidak menggunakan fitur mutator, dan bermain seperti layaknya game FPS biasa. IllFonic juga mengatakan kalau mereka ingin membuat Nexuiz mendukung komunitas modding PC. Secara garis besar, Nexuiz terlihat sebagai game yang cukup menarik. Namun dalam generasi sekarang yang sudah semarak dengan permainan FPS, pihak developer harus berupaya keras untuk membuat Nexuiz dapat menyaingi game-game FPS yang sudah beredar. **-Rick**

Q.U.B.E

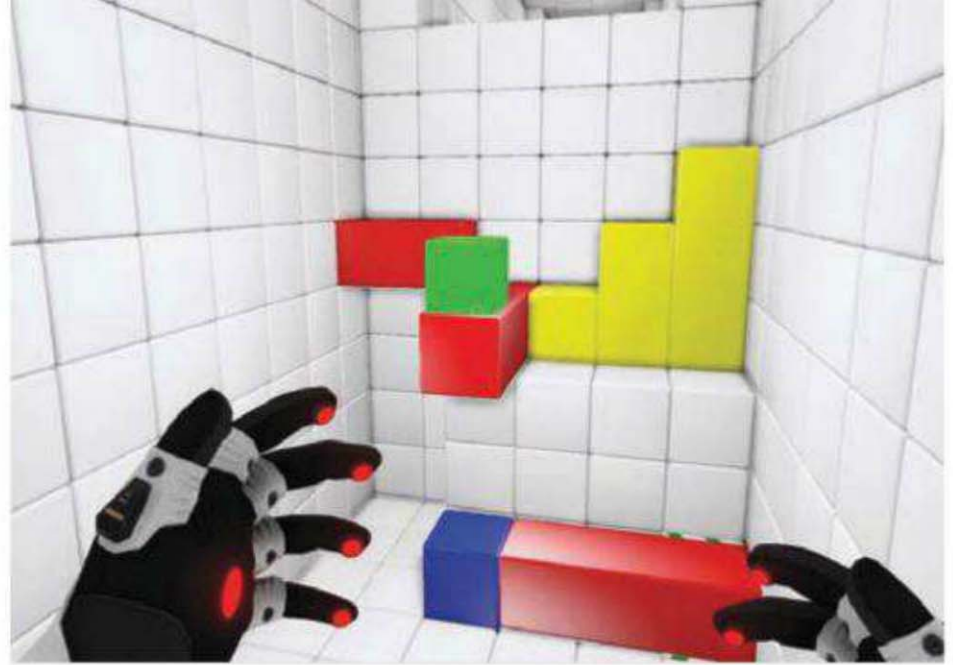
Publisher: Toxic Games | **Developer:** Toxic Games
Genre: Puzzle | **Release:** 06 January 2012

“Q.U.B.E. has a lot of great ideas that are realized in an excellent series of puzzles.”

Q.U.B.E adalah game yang berisikan tentang problema, solusi, dan navigasi dalam menyelesaikan puzzle. Meskipun terlihat tidak adil, tetapi rasanya hampir tidak mungkin jika pemain tidak akan membandingkan game ini dengan Portal 2 buatan Valve, apalagi jika melihat dari segi presentasi visual dan gaya permainan yang ditampilkan oleh Q.U.B.E. Namun perbedaan yang terlihat jelas adalah bahwa game Portal menampilkan dunia permainan yang unik, dengan alur cerita yang solid dan penuh humor. Sedangkan kalau Q.U.B.E lebih

terasa sebagai dunia permainan yang dapat disamakan dengan tugas pekerjaan yang harus diselesaikan.

Setting permainan Q.U.B.E dimulai dengan penuh misteri. Sebagai pemain, kita tidak pernah mengetahui siapakah jati diri kita yang sebenarnya, dimanakah kita berada, atau cerita apa yang sebenarnya sedang terjadi. Satu hal yang bisa dipastikan adalah pemain diberikan sepasang sarung tangan yang memiliki kekuatan spesial, untuk berinteraksi dengan beragam objek permainan.



It's Always A Matter Of Logic

Puzzle-puzzle yang tampil dalam game ini semuanya dapat diselesaikan dengan permainan logika. Pemain dapat berinteraksi dengan berbagai macam objek permainan, mulai dari aktivitas sederhana seperti menggerakkan blok untuk mencapai wilayah yang tidak terjangkau sebelumnya, sampai dengan tantangan yang lebih rumit seperti tantangan laser dan permainan magnet. Beberapa tantangan yang ada memberikan tugas untuk mencapai area tertentu,

melewati tempat gelap dengan pandangan cahaya yang terbatas, atau menyuruh pemain untuk mengendalikan bola melewati jalur yang simpang-siur. Namun sayang Q.U.B.E tampil kurang dalam hal presentasi. Q.U.B.E memiliki banyak ide dan konsep permainan yang menghibur. Namun tanpa adanya alur cerita, elemen, dan konteks yang menarik, motivasi bermain game ini hanya sebatas dari rasa ingin tahu untuk memecahkan setiap puzzle. *—Hatune*

DAFTAR ALAMAT AGEN, OUTLET DAN TOKO BUKU MAJALAH GAMESTATION

(AGEN JAKARTA DAN SEKITARNYA)

JAKARTA PUSAT

Amrul Agency Jl. Kramat Raya Baru I No.10, Jakarta Pusat
Aritonang Agency Bursa Majalah Budi Utomo, Jakarta Pusat
Kedarton Agency Bursa Media St. Senen, Jakarta Pusat
Kyla Media Bursa Media St. Senen, Jakarta Pusat
Purba Jaya Senen Bursa Media St. Senen, Jakarta Pusat
Raelman Purba Bursa Media Budi Utomo, Jakarta Pusat
Tamora Agency Bursa Majalah St. Senen, Jakarta Pusat
Victor Agency Jl. Lapangan Banteng, Jakarta Pusat

JAKARTA SELATAN

A. Hite Agency Samping Terminal Bus Blok M,
Barisman Purba Agency Jl. Siaga Raya No.18 Ps.minggu, Jakarta Selatan
Cinere 2 Srengseng Sawah Lenteng Agung, Jakarta Selatan
Darko Agc Jl. Pulo Kenanga Raya No.11 Kb. Lama, Jakarta Selatan
Ferdian Agency Jl. Bima No. 40 Bintaro Jakarta Selatan Belakang (sate Jono)
Milu Agency Terminal Bus Blok M No.72-74, Jakarta Selatan
Regar / Uily Agency Jl. Kirey Cipete, Jakarta Selatan
Samsul Agency Jl. H. Impin Rt.10/10 Pondok Labu Jakarta Selatan
JAKARTA TIMUR
Itam Agency Depan Terminal Rawamangun
JAKARTA UTARA
Puji Agency Bursa Majalah Kelapa Gading
JAKARTA BARAT
Sas Agency Jl. Tanjung Duren Barat II No. 23 Rt.14/05, Jak-Bar
Sodik Agency Jl. Setiakawan 5, Jakarta Barat Tangerang
Bolon Agency Jl. Beringin Ps. Bandeng, Tangerang
Kencana Betawi Depan Masjid Agung Tangerang
DEPOK
Fitri Agency Terminal Depok

(OUTLET JAKARTA DAN SEKITARNYA)

JAKARTA PUSAT

I Box Jl. Riau Menteng, Jakarta Pusat
Kinokunia Grand Mall Ind. Plaza Grand Hotel Indonesia
Kinokunia Plaza Indonesia Sogo Plaza Indonesia
M. Studio Jl. Tanah Abang
Multiverse Jakarta Pusat
Perdana Disc Plaza Indonesia Lt. Basement, Jakarta Pusat
Tb. San Plaza Globe Lt. Dasar Pasar Baru, Jakarta Pusat
Ultra Dics Tanah Abang, Jakarta
JAKARTA SELATAN
Cyber Zone Blok M, Jakarta Selatan
Estore Mall Ratu Plaza Ground Floor No.9, Jakarta Selatan

Kenop Radio Dalam, Jakarta Selatan
Kinokunia Plaza Senayan Plaza Senayan, Jakarta Selatan
Kinokunia Pondok Indah Pondok Indah Mall, Jakarta Selatan
Matrix Plaza Bintaro Lt. Dasar, Jakarta Selatan
Mitra Media Agc Jl. Dr. Saharjo Gg. Sawo No.6, Jakarta Selatan
Sekar Agency Bintaro, Jakarta Selatan
JAKARTA TIMUR
Akses Media Jl. Rawagelam 2 No.4 Pulogadung, Jakarta Timur
Bursa Media Eva Jl. Dempo No.2a Matraman, Jakarta Timur
Hermes Media Tamini Square Pondok Gede, Jakarta Timur
Perfecta Lintas Semesta Jl. Otista Iii, Jakarta Timur
JAKARTA UTARA
Gading Indah Kelapa Gading Jakarta Utara
JAKARTA BARAT
Bukukita.com Tanjung Duren, Jakarta Barat
Bursa Buku Murah Tanjung Duren, Jakarta Barat
Central Kumala Sakti Komplek Greenville Blok Bg No. 67, Jakarta Barat
Cyber World Tanjung Duren, Jakarta Barat
Disctara Jl. Pesanggrahan Raya No. 9a Kb. Jeruk, Jakarta Barat
Duta Swara Komplek Aneka Blok A No.2, Kedoya Jakarta Barat
E-game Pusat Roxy, Jakarta Barat
Helensius Agc Jl. Puri Kembangan 86 Kedoya Selatan, Jakarta Barat
Lily Sekarwati Komplek Greenville Blok M No.2, Tomang Barat Jak-bar
Mega Dics Mangga Dua Mall Lt.2 No.35, Jakarta Barat
Optima Mangga Dua Mall, Jakarta Barat
Pinko Mangga Dua, Jakarta Barat
Pt. Paramukti Selamat Jl. Citra Garden I Blok C/2, Jakarta Barat
Sofyan Mall Puri Kembangan Counter Majalah, Jakarta Barat
Tb. Laysin Kemanggisan Depan Kampus Binus, Jak-bar
Vita Disc Mangga Dua, Jakarta Barat
TANGERANG
Net Ezy Ciledug Tangerang
News Stand Jl. Bunga Sepatu Ciputat, Tangerang
DEPOK
Arief Media Jl. Margonda Raya, Depan Kampus Gunadarma, Depok

(AGEN BANDUNG & JAWA BARAT)

Joint Agency Jl. Ladoya Baru 1, Bogor Baru
Katon Agency Jl. Bojong Wetan No.7 Cikutra, Bandung
Lasian Agency Jl. Dewisartika Pintu Utama Taman Topi, Bogor

Maju Terus Agc Jl. Sukagali No.42, Badung
Retno Asih Agc Jl.cangklik Rt.02/02 Desa Sukamanah, Cianjur
Gunaraya Aksara Agency Jl. Cikawao Komp. Cikawao Permai Kav.b.12
Tb. Kita (Rudi Tasik) Jl. Rumah Sakit No.20, Tasikmalaya
Yuda Agency Jl. Cibangkong No.286/120, Bandung 40273
Tricakra Media Jl. Cibangkong, Bandung 40273
Vega - 01 Jl. Ranggalela No.3 Dago Bandung
Cirebon Agency Jl. Lemah Wungkuk No.108, Cirebon
Equator Agency Jl. Bahagia No.81, Cirebon

(AGEN JAWA TENGAH)

Abc Agency Jl. Selamat Riyadi No.30a Solo 57111
Alfamedia Agency Jl. Monumen Yogya Kembali No.75a, Yogyakarta
Big Bang Jl. Karang Wulan Barat No.28a, Semarang
Cakrawala Agency Jl. Namburan Kidul No.10-18, Yogyakarta
Central Compucell Jl. Kesambi B.2, Salatiga
Fadjar Agency Jl. Nusantara No.4, Pekalongan
Global Media Agc Jl. Kapten Sudibyo No.237, Tegal
Hidup Agency Jl. Dagen No.70 A, Yogyakarta
Lestari Agc Jl. M.h. Thamrin No.13, Semarang
Mahkota Agency Pusponjoyo Tengah I No. 42 A, Semarang
Marvell Agency Jl. Babadan No.3a Gedong Kuning, Banguntapan, Yogyakarta
Pinokio Semarang Jl. Belimbing Ii No.367 F, Semarang
Prasodjo Agency Jl. Imam Bonjol No. 80, Semarang
Sendang Mulia Agency Pasar Besar Wetan No.8 A, Surakarta
Shs Agency Jl. Situmpur Pramuka No.82, Purwokerto
Suryamitratama Jl. Anggur I No.41, Tegal
Tb. Matahari Jl. Kh. Ahmad Dahlan
Tunas Disc. Jl. Sarwodadi Gg.i No.865-866, Purwokerto

(AGEN SURABAYA - MALANG)

Famili Agc / Setiawan Aji Jl. Ambengan No.65, Surabaya
Go Public Agency Jl. Kembang Kuning No.91, Surabaya
Samuji Agency Jl. Pahlawan No.120, Surabaya
Terbit Agency Jl. Diponegoro No.127 E, Surabaya
Usaha Bersama, Cv Jembatan Merah Plaza Lt.dasar Blok B No.40, Surabaya

(LUAR P. JAWA)

AGEN DENPASAR
Corsica, Tb Jl. Sumatera No.46, Denpasar
Trinity Agency (swasti) Jl. Bedahulu No.4, Denpasar
AGEN LAMPUNG
Intisari Agency Jl. Kartini No.6 Tanjung Karang Bandar Lampung
Tohoma Agency Jl.raden Intan No.124, Lampung

Toko Hanoman Jl. Kartini No.18 Depan Artomoro, Lampung
AGEN BENGKULU
Tb. Zaldy Jl. Soekarno Hatta No.187, Bengkulu
AGEN PALEMBANG
Bayu Agency Jl. Radial Blok 47 No.5-6, Palembang
Pt. Sriwijaya Putra Jl. Kapt.syeck No. 250 Palembang
AGEN JAMBI
Gloria Agency Jl. Raden Mathir No.16, Jambi
AGEN PEKANBARU
Nadira Jaya Agc Jl. Pelita Komp. Warna Griya Blok H.19 Sidomulyo Barat, Pekanbaru
Toko Cinema (aan) Jl. Prof. Moh. Yamin No.33a, Pekanbaru
AGEN PADANG
Deddy Agency Jl. Air Camar Vi No.15, Padang
AGEN BATAM
Aulla Agency Komplek Jodoh Center Blok A. No.8, Batam
Bintan Agency Jl. Bintan No.1, Tanjung Pinang, Batam
Cholas Media Plaza Top 100 Lt.1 No. Cai-10 Peniun, Batam
Tb. Widodo Jl. Yos Sudarso No.17, Bangka Belitung
AGEN MEDAN
Amperawandi Agc Jl. Eka Rasmi Gg Pipa No.8 D, Medan
Duta Media Agency Jl. Palangkaraya Baru No.4 Medan
Pustaka Obor Jl. Surabaya No.82 Medan
Santoso Agency Perum Semanggi Indah Blok A.8, Medan Binjai Km.11,2
AGEN PONTIANAK
Angkasa Baru Jl. Tanjung Pura No. 36, Pontianak 78123
Gunung Jaya, Tb Jl. Siam No.43, Pontianak
AGEN BALIKPAPAN
Antara Agency Jl. Jend. Sudirman No.13 Balikpapan
Tb. Terang Jl. Letjen Suprpto No.1 Balikpapan
AGEN PALANGKARAYA
Tb. Anang Sukri Jl. Halmahera No.8 Palangkaraya
AGEN SAMARINDA
A.terang Agency P. Samosir No. 29 Rt.xi Samarinda, Kal-tim 75112
Margo Yudho Agency Jl. Cendana Rt.18 Rw.6 No.49, Samarinda
Tb. Aziz Jl. Gajah Mada Blok A No.6, Samarinda
AGEN MAKASAR
Telly Agency Jl. G. Latimojong No.219, Makassar
AGEN MANADO
Toko Central Game Jl. A. Yani O.33, Manado
Lok Book Store Jl. Dotulong Lasut No.18, Manado
AGEN KENDARI
Odiva Rental Jl. Mt. Haryono No.77, Kendari
AGEN JAYAPURA
Tk. Sinar Aneka Jl. Kemiri No.45 Sentani, Jayapura

TB. GUNUNG AGUNG
TB. GRAMEDIA

Tips & Trick

Never get stuck in a game again
with our comprehensive
tricks and savvy tips...



The Elder Scrolls V

SKYRIM™

Everything You Need To Know About The Land Of The Dragons...

Sama seperti game-game sebelumnya dalam seri The Elder Scrolls, TES V: Skyrim adalah game yang sangat, sangat luas, dengan beribu hal yang bisa kita lakukan. Tapi untuk ukuran open world yang demikian luas, urusan menyelesaikan quest di Skyrim sebenarnya cukup mudah (Hint: Tujuan berikutnya dari semua quest yang aktif akan ditunjukkan di kompas dan world map; atau gunakan *spell Clairvoyance* yang akan menunjukkan rute ke arah tujuan kita yang berikutnya). Sebaliknya, tantangan terbesar dalam Skyrim adalah mengembangkan karakter kita: Pilihan race saja sudah berpengaruh besar, apalagi skill beserta perks-nya yang kita ambil, belum lagi urusan bergabung dengan faction mana saja.

Jadi, berikut adalah panduan in-depth GameStation untuk petualang-petualang yang ingin sukses menjadi petarung, pengguna sihir, pandai besi, pemburu, pengrajin perak, atau koki di Skyrim...

PART I: RACES

Di awal game, yang bisa kita tentukan hanyalah race karakter kita, serta penampilan fisik dan namanya. Pada dasarnya, race mana saja bisa menggunakan style bermain apa saja. Redguard jadi mage? Bisa saja. Altmer jadi barbarian dengan kapak raksasa? Mengapa tidak. Tapi untuk membuat karakter yang benar-benar optimal, ada baiknya kita melihat bonus stat awal, ability, dan power masing-masing race.

Altmer / High Elf

Special Ability: Fortify Magicka (Pasif, Magicka +50); Highborn (Aktif - sekali per hari, regenerate Magicka ekstra cepat selama 60 detik)

Skill bonus: +10 Illusion; +5 Alteration, Conjuration, Destruction, Enchanting, Restoration

Altmer adalah pilihan paling pas untuk mage murni, terutama dengan bonus Magicka-nya yang akan sangat berguna di awal permainan;



sementara Highborn dapat sangat membantu dalam kondisi terjepit ketika suplai Magicka mulai mengering sementara musuh masih banyak. Karena relatif lebih tinggi dari race lainnya, Altmer juga bisa berlari cepat dan melompat lebih tinggi.

Argonian

Special Ability:

Resist Disease (Pasif, kekebalan 50% terhadap Disease); Waterbreathing (Pasif, bisa bernafas di bawah air), Hitskin (Aktif - sekali per hari, regenerate

Health sepuluh kali lebih cepat selama 60 detik)

Skill bonus: +10 Lockpicking; +5 Alteration, Light Armor, Pickpocket, Restoration, Sneak

Argonian adalah pilihan cocok untuk tipe maling dan assassin berkat bonus Skill awalnya. Hitskin dapat membantu pemain bertahan di awal game ketika kemampuan combat-nya masih rendah. Bonus di bidang Alteration dan Restoration juga dapat dikembangkan untuk meningkatkan daya tahan seorang (atau seekor ya?) Argonian dalam pertarungan jarak dekat.



Bosmer/Wood Elf

Special Ability:

Resist Poison and Disease (Pasif, kekebalan 50% terhadap Poison dan Disease); Command Animal (Aktif - sekali per hari, memerintahkan hewan untuk membantu kita selama 60 detik)

Skill bonus: +10 Archery; +5 Alchemy, Light Armor, Lockpicking, Pickpocket, Sneak

Bosmer paling tepat dijadikan pemanah yang mengandalkan serangan jarak jauh dari posisi yang tak terlihat. Bonus Alchemy juga dapat dikembangkan untuk mendukung penggunaan busur dan panah dengan membuat berbagai racun, terutama yang memiliki efek Paralysis. Sayangnya, kemampuan Animal Command adalah salah satu special ability paling tak berguna di Skyrim.



Breton

Special Ability:

Magic Resistance (Pasif, kekebalan 25% terhadap magic); Dragonskin (Aktif - sekali per hari, menyerap 50% Magicka dari spell musuh selama 60 detik)

Skill bonus: +10 Conjuration; +5 Alchemy, Alteration, Illusion, Restoration, Speech

Kombinasi Special Ability (meski tertulis 50%, nyatanya kekebalan pasif Breton terhadap magic hanya 25%) dan Skill seorang Breton membuatnya sempurna sebagai defensive mage.



Breton juga cocok dijadikan battlemage berkat bonus *Conjuration*-nya, tepatnya dengan menggunakan spell-spell Bound Weapon yang rata-rata setara senjata Daedric - apalagi jika perk Mystic Binding juga diambil.

Dunmer/Dark Elf

Special Ability:

Resist Fire (Pasif, kekebalan 50% terhadap api); Ancestor's Wrath (Aktif - sekali per hari, selama 60 detik, musuh yang mendekat akan terkena 8 fire damage per detik)

Skill bonus: +10 Destruction; +5 Alchemy, Alteration, Illusion, Light Armor, Sneak

Gaya bermain yang paling cocok untuk Dunmer adalah mage-thief: Bersembunyi di balik bayangan sambil melancarkan spell Destruction yang mematikan. Resist Fire juga membantu seorang Dunmer melawan sebagian besar naga, mage yang berfokus pada spell api, sekaligus dapat mengurangi efek samping negatif jika kita memilih untuk menjadi vampir. Ancestor's Wrath juga sangat berguna karena tak banyak musuh di Skyrim yang kebal terhadap api.



Imperial

Special Ability:

Imperial Luck (Pasif, jumlah uang yang ditemukan lebih banyak); Voice of the Emperor (Aktif - sekali per hari, menenangkan semua NPC yang berdekatan selama 60 detik)

Skill bonus: +10 Restoration; +5 Block, Destruction, Enchanting, Heavy Armor, One-handed.

Karakter Imperial bisa menjadi petarung dengan *Heavy Armor* yang dapat menggunakan spell-spell Restoration jika Health mulai menipis, atau menjadi mage yang menggunakan pakaian dan aksesori hasil Enchanting dan spell Destruction. Imperial adalah salah satu race paling fleksibel, yang juga berpotensi menjadi cepat kaya berkat Imperial Luck.



Khajit

Special Ability:

Claws (Pasif, bonus damage 12 poin untuk serangan tangan kosong), Eye of Night (Aktif, night vision selama 60 detik)

Skill bonus: +10 Sneak; +5 Alchemy, Archery, Lockpicking, One-handed, Pickpocket

Sama seperti Argonian, Khajit cocok menjadi maling sekaligus assassin.



Kemampuan *Eye of Night*-nya juga membantu Khajit beroperasi di malam hari. Claws akan membantu saat kita menggunakan opsi Brawl dalam dialog, dan bahkan bisa menjadi gaya bertarung utama..

Nord

Special Ability:

Resist Frost (Pasif, kekebalan 50% terhadap es), Battle Cry (Aktif - sekali per hari, semua NPC dalam jangkauan akan berusaha kabur selama 30 detik)

Skill bonus: +10 Two-Handed; +5 Block, Light Armor, One-handed, Smithing, Speech

Seorang Nord berpotensi menjadi petarung jarak dekat terbaik di seluruh Skyrim. Apalagi mengingat bahwa kebanyakan musuh magical di Skyrim - seperti Draugr, Ice Wraith, dan sebagian naga - menggunakan serangan es. Tapi hati-hati ketika menggunakan Battle Cry, karena akan mengenai semua karakter yang berdekatan (bukan hanya satu), termasuk NPC netral atau friendly.



Orsimer / Orc

Special Ability:

Berserker Rage
(Aktif - sekali per hari, selama 60 detik damage kita akan menjadi dua kali lipat, sementara damage yang kita terima hanya setengahnya)

Skill bonus: +10 Heavy Armor; +5 Block, Enchanting, One-handed, Smithing, Two-handed

Bonus skill awal Orc dapat menjadikannya petarung jarak dekat paling tangguh, yang dapat menggunakan sekaligus membuat armor paling kuat di Skyrim. Kemampuan Berserker Rage juga bisa membantu seorang Orc memenangkan pertarungan yang tampaknya mustahil di awal. Satu lagi keuntungan menggunakan race Orc: Mereka bisa memasuki Orc Stronghold tanpa harus menyelesaikan quest The Forgemaster's Fingers.



Redguard

Special Ability:

Resist Poison
(Pasif, kekebalan 50% terhadap Poison),
Adrenaline Rush
(Aktif - sekali per hari, regenerate Stamina sepuluh kali lebih cepat selama 60 detik)

Skill bonus: +10 One-Handed; +5 Alteration, Archery, Block, Destruction, Smithing.

Seperti Imperial, Redguard juga boleh dibilang cukup

fleksibel berkat

bonus awal

di kategori

magic.

Tapi

Redguard

tetap saja

lebih cocok

menjadi

petarung murni.

Salah satu opsi paling populer untuk

Redguard adalah

menggunakan senjata One

Handed dengan konfigurasi

dual-wield: Power Attack

gandanya sangat mematikan,

tapi boros stamina - yang

tentu saja bisa diatasi dengan

Adrenaline Rush.



PART 2: SKILLS

Skyrim menampilkan 18 skill yang dibagi menjadi tiga kategori: Magic, Combat, dan Stealth.

Menggunakan sebuah skill akan meningkatkan skill tersebut, dan akumulasi peningkatan skill akan memajukan level karakter kita. Skyrim juga memperkenalkan sistem Perk - kemampuan khusus yang dapat di-unlock seiring dengan meningkatnya skill yang bersesuaian.

Tapi sebenarnya tidak semua skill sama cara meningkatkannya; dan perk yang serupa di skill yang berbeda juga tidak selalu sama bergunanya. Repotnya, mengulas tuntas semua rincian dan intrik setiap skill mungkin akan memakan sekian makalah. Jadi, berikut ini adalah Tips paling penting untuk masing-masing skill, serta Tricks jitu untuk meningkatkan skill dengan cepat.

Alteration

General tips: Transmute sangat berguna untuk menghasilkan uang dalam jumlah besar: Gunakan spell itu untuk mengubah Iron Ore menjadi Silver Ore kemudian Gold Ore; bawa ke Smelter untuk membuat Gold Ingot; kemudian tempa menjadi perhiasan untuk dijual.

Leveling tricks: Gunakan spell Water Breathing berulang-ulang sambil berdiri di air yang agak dalam, menggunakan Detect Life di tengah kota saat siang hari, dan menggunakan Telekinesis untuk mengangkat benda-benda (tapi jangan diambil).



Conjuration

General tips: Bound Sword, Bound Battleaxe, dan Bound Bow akan memberikan senjata yang sangat kuat - apalagi dengan perk Mystic Binding. Ketika menggunakan Bound Bow, kita juga akan memperoleh 100 Bound Arrow, jadi jangan repot-repot membawa persediaan anak panah.

Leveling tricks: Gunakan spell Soul Trap berulang kali pada mayat NPC atau kuda untuk meningkatkan skill Conjuration dengan cepat. Cara lain adalah mencari sungai yang di dalamnya ada Slaughterfish, kemudian mendekati ikan itu untuk masuk mode combat. Begitu si ikan mulai menyerang, bergeraklah ke tepian agar dia tidak bisa menjangkau karakter kita. Selama si ikan masih berusaha menggigit, kita bisa menggunakan spell-spell Bound Sword/Battleaxe/Bow untuk dengan cepat meningkatkan skill Conjuration.



Destruction

General tips: Destruction adalah salah satu dari hanya dua tipe magic di mana perk Dual Casting benar-benar berguna, apalagi dengan perk Impact - walaupun agar Impact dapat digunakan melawan naga, kita juga harus mengambil perk Augmented Flames/Frost/Shock. Selain itu ingat: Fire adalah yang paling efisien dalam menggunakan Magicka dan juga menyebabkan damage over time; Frost dapat mengurangi Stamina lawan sekaligus melambatkannya; dan Shock dapat mengurangi Magicka lawan. Jangan lupa juga bahwa meningkatkan skill Destruction hanya mengurangi

konsumsi Magicka tanpa meningkatkan damage. Dan terakhir, spell Destruction tingkat Master tidak layak dikejar.

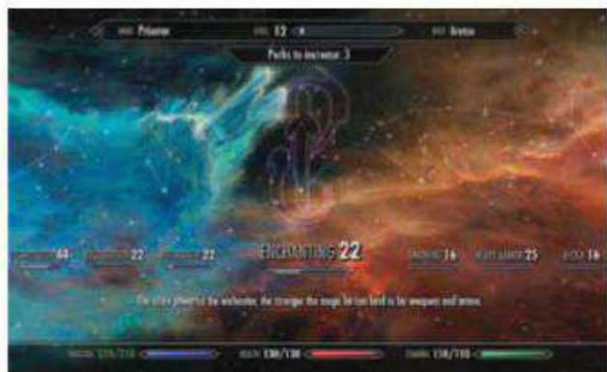
Leveling tricks: Sayangnya tidak ada cara 'licik' untuk meningkatkan Destruction kecuali terus menerus menyerang Hadvar atau Rolaf (selama quest Unbound) atau Shadowmere.



Enchanting

General tips: Black Star atau Azura's Star adalah barang wajib untuk seorang Enchanter; dan untuk hasil optimal, seorang Enchanter juga sebaiknya menimbun Potion dengan efek Fortify Enchanting - bahkan jika skill Enchanting sudah mencapai 100. Hal yang sama juga berlaku untuk skill Smithing.

Leveling tricks: Disenchant semua magical item dengan efek baru yang didapat (jadi, jangan dijual kecuali efeknya sudah kita miliki.) Selain itu, cara termudah untuk meningkatkan Enchanting adalah dengan membawa Black Star/Azura's Star dan senjata magical, kemudian sesering mungkin men-Soul Trap musuh dan me-recharge senjata itu.



Illusion

General tips: Illusion adalah tipe magic kedua (selain Destruction) yang benar-benar dapat menjadi lebih kuat dengan Dual Casting, karena efek spell Illusion yang di-Dual Cast dapat memengaruhi musuh yang levelnya lebih tinggi dari biasa. Satu lagi perk yang wajib dikejar oleh mage manapun - terutama Conjurer - adalah Silent Casting, agar lebih mudah mengendap-endap sambil mengeluarkan spell.

Leveling tricks: Gunakan spell non-ofensif seperti Courage berulang-ulang pada NPC di kota yang jarang berjalan-jalan. Menggunakan spell Muffle berulang-ulang juga dapat membantu, bahkan di luar combat.

Restoration

General tips: Spell-spell bertipe Ward dapat menjadi pengganti perisai untuk karakter tipe

fighter-mage. Yang terpenting dari skill yang satu ini: Jangan mengambil Dual Cast! Peningkatan efek dari spell yang di-Dual Cast kalah jauh dibandingkan peningkatan konsumsi Magicka-nya.

Leveling tricks: Gunakan Circle of Protection berulang-ulang untuk meningkatkan Restoration tanpa perlu masuk dalam pertempuran. Sementara dalam pertempuran, sering-seringlah gunakan spell Ward. Cara yang jauh lebih mudah adalah menggunakan spell Healing Hands pada NPC netral.



Archery

General tips: Panah yang kita lepaskan akan menuju ke titik sedikit di atas crosshair - jadi, kecuali untuk jarak ekstra jauh, jangan lupa untuk membidik sedikit ke bawah. Selain itu, ingat juga bahwa menembakkan panah ke dinding dapat digunakan untuk mengalihkan perhatian musuh; dan jika terdesak, jika kita melakukan Block sambil memegang busur, kita akan memukul mundur musuh.

Leveling tricks: Sayangnya tidak ada cara 'licik' untuk meningkatkan Archery kecuali terus menerus menyerang Shadowmere..



Block

General tips: Setelah memakan Vegetable Soup atau makanan lainnya yang meningkatkan pemulihan Stamina, kita dapat menggunakan shield bash atau power bash tanpa henti pada musuh yang tidak akan dapat membalas.

Leveling tricks: Cara di atas juga dapat digunakan untuk meningkatkan skill Block dengan cepat. Atau, cari musuh yang lemah seperti Mudcrab kemudian biarkan dia menyerang sementara kita mengangkat perisai.

Heavy Armor

General tips: Untuk mengimbangi bobot Heavy Armor, ambil perk Conditioning sesegera mungkin, atau gunakan Steed

Standing Stone. Sementara untuk mengendap-endap dengan Heavy Armor, gunakan spell/echantment Muffle atau ambil perk Silence dari skill Sneak.

Leveling tricks: Cari musuh yang lemah seperti Mudcrab yang sedang sendirian, kemudian biarkan dia menyerang kita. Cara yang lebih cepat - tapi juga lebih berbahaya - adalah dengan melawan Giant. Singkatnya, semakin besar physical damage yang kita terima, semakin cepat skill-nya naik.



One-handed

General tips: Jangan lupa bahwa belati lebih cepat dari pedang, pedang lebih cepat dari kapak, dan kapak lebih cepat dari gada - sementara untuk damage urutannya terbalik. Kemudian, selain kombinasi senjata-perisai atau dual-wield senjata, satu lagi kombinasi yang cukup efektif adalah senjata di tangan kanan dan spell Ward di tangan kiri. Oh, dan dua nilai plus dari dual-wielding: triple-power attack-nya dahsyat, dan kita juga bisa memanfaatkan dua perk spesialisasi senjata sekaligus dengan cara menggunakan dua tipe senjata yang berbeda - kapak di kanan dan pedang di kiri, misalnya.

Leveling tricks: Sayangnya tidak ada cara 'licik' untuk meningkatkan One-handed kecuali terus menerus menyerang Hadvar atau Rolaf (selama quest Unbound) atau Shadowmere.



Smithing

General tips: Menggunakan Tanning Rack dan Smelter tidak akan menaikkan skill Smithing. Selain itu yang perlu diingat adalah bahwa untuk mencapai perk Dragon Smithing, kita tidak perlu mengambil jalur kiri dan kanan - cukup satu saja. Dan meski Light Armor dan Heavy Armor pada level yang tinggi akan kurang lebih setara, senjata yang bisa dibuat dengan mengikuti sisi Heavy akan jauh lebih kuat daripada dari sisi Light.

Leveling tricks: Buat Iron Dagger sebanyak-banyaknya - bahan dasarnya murah dan mudah dikumpulkan. Hanya saja cara ini akan cepat menguras dana kita.



Two-handed

General tips: Power attack dengan menggunakan senjata two-handed berkemungkinan besar menggoyahkan posisi lawan meskipun mereka menangkis. Satu lagi keunggulan Two-handed adalah bahwa semua perk dari skill Block - kecuali yang spesifik mewajibkan penggunaan perisai - tetap dapat digunakan, misalnya saja Quick Reflexes.

Leveling tricks: Sayangnya tidak ada cara 'licik'



untuk meningkatkan Two-handed kecuali terus menerus menyerang Hadvar atau Rolaf (selama quest Unbound) atau Shadowmere.

Alchemy

General tips: Untuk pemain hardcore, fungsi utama Alchemy adalah membuat Potion dengan efek Fortify Smithing dan Fortify Enchanting untuk menghasilkan equipment terbaik. Untuk penggunaan umum, jangan lupa untuk selalu mencicipi Ingredient yang baru ditemukan (apalagi setelah memiliki perk Experimenter) dan sesekali mencoba berkesperimen dengan kombinasi bahan yang baru untuk meng-unlock efek baru pada bahan yang kita bawa. Satu hal lagi, meski di dalam game ditulis bahwa syarat untuk perk Purity adalah Snakeblood, nyatanya yang dibutuhkan adalah Experimenter.

Leveling tricks: Peningkatan skill tercepat datang dari harga Potion/Poison yang dihasilkan, jadi usahakan berfokus pada Paralyze, Damage Magicka Regen, Invisibility, dan Slow. Tapi kombinasi yang terbukti paling cepat mendongkrak skill Alchemy adalah Giant's Toe dicampur dengan Wheat.

Light Armor

General tips: Menguasai skill Light Armor lebih 'murah' dalam hal jumlah perk yang diperlukan jika dibandingkan dengan Heavy Armor - dan dengan skill Smithing, Enchanting, dan Alchemy yang tinggi, kita dapat dengan mudah membuat Light Armor yang lebih baik dari Heavy Armor.

Leveling tricks: Selain menggunakan cara yang sama seperti untuk meningkatkan Heavy Armor, kita juga dapat memanfaatkan brawling untuk meningkatkan skill Light Armor. Brawling dapat dilakukan berulang-ulang di Silver-Blood Inn (Markath) atau melawan Dryston (saat kita menjalankan quest Forsworn Conspiracy).





Tapi berhubung barang yang besar dan berat sulit dicopet, mulailah dengan mencuri uang dan perhiasan - terutama dari NPC yang sedang tidur.

Sneak

General tips: Hal-hal yang memengaruhi efektifitas Sneak adalah skill Sneak ini sendiri dan perk-perk-nya; jarak pandang NPC; kondisi terang/gelap; kecepatan kita berjalan; dan bobot total armor yang kita gunakan. Untuk karakter mage yang senang mengendap-endap, segeralah kejar perk Silent Casting dari skill Illusion. Dan terakhir: Karakter tipe thief atau assassin sebaiknya bekerja sendirian - NPC pengikut sangat mudah terdeteksi lawan.

Leveling tricks: Gunakan mode Sneak di dekat musuh, atau di dekat NPC netral yang dikelilingi benda-benda miliknya, terutama pemilik toko. Sneak attack juga dapat dengan cepat meningkatkan skill Sneak. Cara 'licik' untuk melakukan sneak attack berulang kali adalah dengan menggunakan Essential NPC (NPC yang tidak bisa mati, misalnya Hadvar atau Rolaf selama quest Unbound), Shadowmere, atau makhluk yang kita summon lewat skill Conjuration.



Speech

General tips: Skill Speech memengaruhi harga yang kita dapatkan dari pedagang, sekaligus efektivitas opsi dialog seperti Persuade (murni tergantung skill Speech) dan Intimidate (tergantung Speech dan level karakter.) Pilihan Bribe dan Brawl tidak dipengaruhi Speech.

Leveling tricks: Jangan menjual barang yang jumlahnya lebih dari satu sekaligus. Jumlah barang yang kita jual tidak berpengaruh pada peningkatan skill Speech—jadi menjual satu apel atau seratus apel sekaligus akan menghasilkan experience yang sama. Jadi, sekali lagi, usahakan menjual barang satu per satu, atau setidaknya sedikit demi sedikit.



PART 3: FACTIONS

Bukan game Elder Scrolls namanya jika tidak ada sejumlah kelompok, faksi, atau perkumpulan yang akan mengundang karakter kita untuk bergabung - dan terkadang bahkan menampilkan quest line yang lebih menarik daripada cerita utamanya. Berikut adalah daftar singkat faction yang ada, cara bergabungnya, dan keuntungan serta fasilitas masing-masing faction.

Bards College

Bards College alias Sekolah Tinggi Musik Skyrim adalah institusi tempat para pemusik berlatih. Tapi jangan harap bisa belajar memainkan alat musik di sini.



Lokasi: Solitude

Cara bergabung: Langsung saja datang ke Bards College dan daftarkan diri; setiap musisi yang kita temui di sepanjang jalan bisa menambahkan quest yang mengarahkan kita ke Bards College jika kita bertanya mengenai profesinya.

Lockpicking

General tips: Ketika kita mencoba memutar kunci tapi posisi lockpick-nya masih salah, lockpick itu akan bergetar. Perhatikan ke arah mana lockpick-nya bergetar - posisi yang benar ada di arah itu. Dengan metode ini, membobol kunci tingkat Master pun akan menjadi (sedikit) lebih mudah.

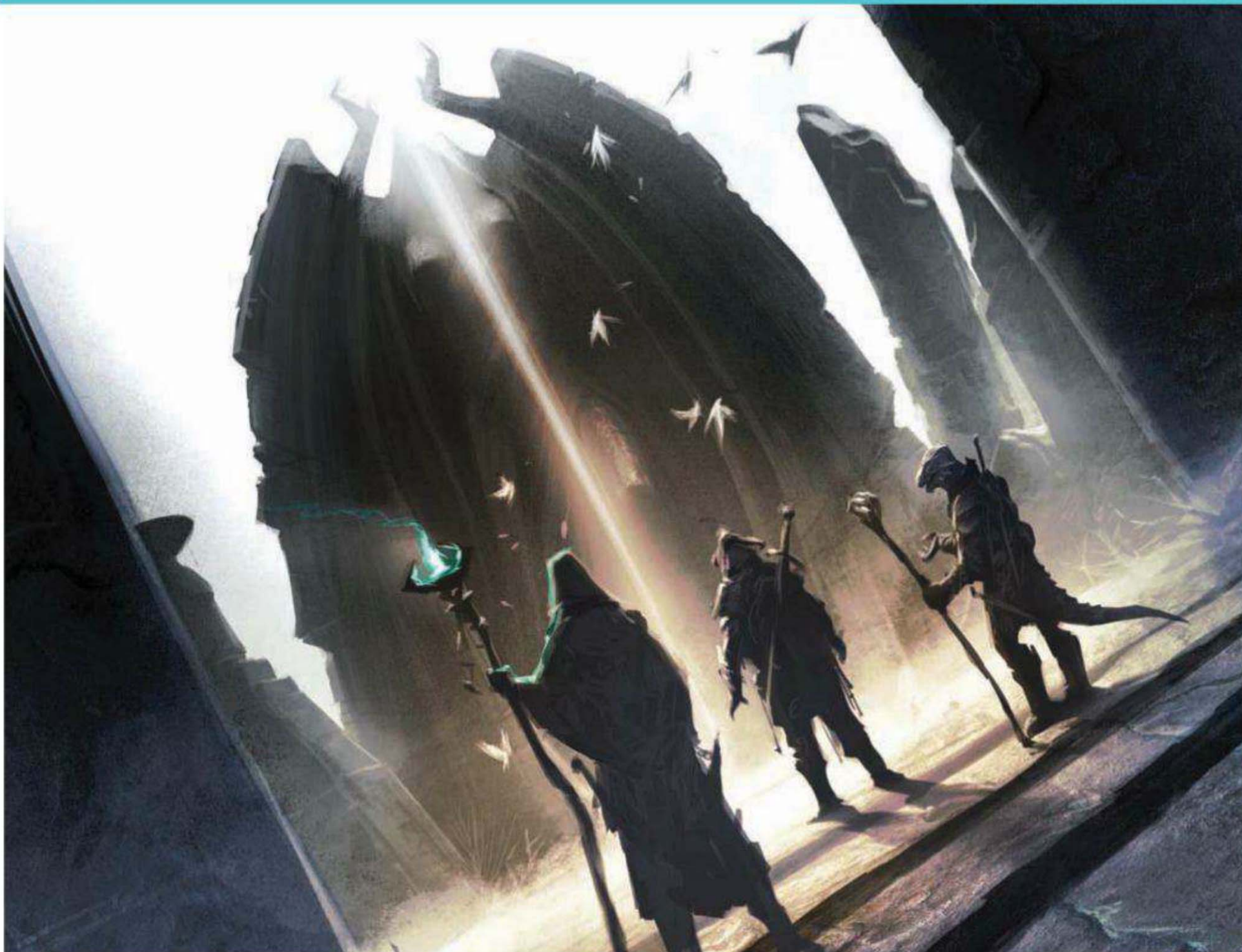
Leveling tricks: Kumpulkan lockpick yang banyak (sebanyak mungkin!) kemudian cari kunci yang susah dan biarkan lockpick demi lockpick patah. Tentu saja jangan sampai lockpick-nya benar-benar habis - sisakan setidaknya 20 sebelum mulai berpetualang lagi.

Pickpocketing

General tips: Kita dapat menggunakan pickpocket terbalik untuk memasukkan Poison ke dalam inventory NPC. Jika berhasil, mereka akan terkena efek poison tersebut. Cara ini sangat berguna untuk melawan NPC netral yang nantinya harus kita lawan.

Leveling tricks: Semakin besar dan mahal barang yang kita curi, semakin cepat skill-nya naik.





Manfaat bergabung: Errr... tidak ada sebenarnya. Ada lima quest yang bisa diberikan oleh NPC di Bards College, tapi selain itu tidak ada yang bisa kita lakukan lagi. Menggunakan tempat tidur di asramanya saja tidak bisa.

College of Winterhold



College of Winterhold adalah padanan untuk Mages Guild dari game-game TES sebelumnya, tapi merupakan organisasi yang independen dan tidak memiliki cabang. Meski ada semacam ujian masuk bagi calon pendaftar, sekedar mengingatkan NPC penerima tamunya bahwa kita adalah Dragonborn akan menjamin pintu terbuka lebar.

Lokasi: Winterhold

Cara bergabung: Banyak NPC - terutama penjaga penginapan - akan mengarahkan kita ke Winterhold jika kita bertanya mengenai belajar magic.

Manfaat bergabung: Selain menampilkan quest line yang sangat menarik, di College of Winterhold kita juga akan menemukan pelatih tingkat lanjut untuk kelima tipe magic yang juga bisa memberikan quest untuk mempelajari Master Spells, penjual spell tome, dan sejumlah NPC mage yang bisa menemani kita. Selain itu, ada banyak sekali bahan dasar Alchemy yang bisa didapatkan di sini. Kita juga bisa menemukan tempat tidur, tempat penyimpanan, dan sejumlah buku yang dapat meningkatkan skill.

Companions

Companions adalah padanan untuk Fighters Guild dari game-game TES sebelumnya, tetapi sangat tidak formal, dan bahkan tidak memiliki satu pimpinan utama.

Lokasi: Whiterun, Jorrvaskr

Cara bergabung: Ketika pertama kali mendekati



Whiterun (tepatnya di Pelagia Farm) kita akan melihat beberapa anggota *Companion* melawan seorang Giant. Terlepas dari apakah kita membantu mereka atau tidak, salah satu dari mereka, Aela, akan menyarankan agar kita mengunjungi Jorrvaskr dan berbicara dengan Kodlak Whitemane untuk bergabung.

Manfaat bergabung: Selain menarik, quest line Companions juga memungkinkan kita berubah menjadi Werewolf. Kita juga dapat membeli senjata *Skyforge Steel* dan *Wolf Armor*, mengakses Skyforge untuk membuat sendiri armor Ancient Nord atau senjata Nordic Hero, serta nantinya mendapatkan dua senjata unik: *Shield of Ysgramor* dan *Wuuthrad*. Selain itu, kebanyakan NPC utama Companions dapat menjadi pelatih tingkat lanjut untuk skill-skill tipe Combat, menjadi pengikut, dan menyediakan *Radiant Quest* yang tak habis-habisnya. Serius, menjadi Werewolf itu keren lho...

Dark Brotherhood

Faction yang satu ini adalah sebuah organisasi pembunuh bayaran, dan sebagian besar quest dari kelompok ini sangat, sangat ilegal. Kita bisa bergabung dengan Dark Brotherhood atau sebaliknya - di quest inisiasi kita - memulai misi untuk menghancurkan kelompok misterius ini.

Lokasi: Dark Brotherhood Sanctuary, tak jauh dari Falkreath



Cara bergabung: Ketika bertanya mengenai gosip terbaru pada penjaga penginapan (atau setelah mendengar percakapan antara beberapa NPC tertentu di Riften), kita bisa mendapatkan quest berjudul Innocence Lost. Selesaikan quest ini untuk mendapatkan undangan bergabung dengan Dark Brotherhood.

Manfaat bergabung: Akses ke Sanctuary. Selain itu kita bisa mendapatkan armor Dark Brotherhood, robe Dark Brotherhood yang sangat berguna untuk karakter mage, Shadowmere yang merupakan kuda terbaik dalam game ini, dan kemampuan Summon Spectral Assassin yang dapat digunakan sekali sehari. Anggota Dark Brotherhood juga tidak akan menyerang kita, meskipun karakter kita sudah memasuki tahap akhir penyakit Vampirism.

Thieves Guild

Dari namanya saja bisa ditebak bahwa ini adalah asosiasi maling profesional. Sayangnya, quest line Thieves Guild di Skyrim tidak sama menantangannya seperti dulu di Morrowind dan Oblivion.

Lokasi: Riften

Cara bergabung: Pergilah ke Riften, tanyai penduduk setempat mengenai Thieves Guild sampai ada petunjuk untuk menemui Brynjolf, yang akan mengundang kita ambil bagian dalam quest maling pertama kita.

Manfaat bergabung: Akses ke tempat persembunyian Thieves Guild, The Ragged Flaggon. Kita juga akan mendapatkan satu set Thieves Guild Armor (yang nantinya bisa diupgrade), Nightingale Armor (ultimate armor untuk tipe light armor) serta senjatanya ketika kita menjalankan quest line-nya, Guild Master's Armor serta Amulet of Articulation setelah quest line utama Thieves Guild selesai, NPC yang mau membeli barang curian, Radiant Quest yang tak habis-habisnya, kemampuan menyogok penjaga kota, dan masih banyak lagi.



Imperial Legion

Imperial Legion adalah faksi militer utama di Skyrim, dan hubungan karakter kita dengan kubu ini dapat memengaruhi jalannya main quest.



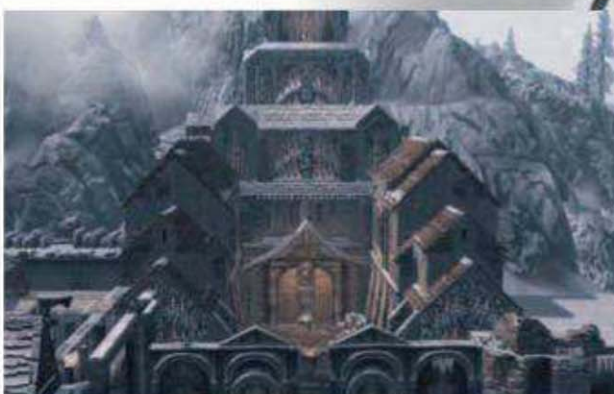
Lokasi: Solitude

Cara bergabung: Jika kita mengikuti Hadvar di awal game, di jalan menuju Riverwood kita akan mendapatkan quest Joining the Legion. Jalankan quest ini jika ingin memulai karier sebagai prajurit Imperial Legion.

Manfaat bergabung: Menyelesaikan rangkaian quest Imperial Legion akan mempermudah salah satu tahap dalam main quest. Plus rasa puas karena berhasil membasmi pemberontakan.

Stormcloaks

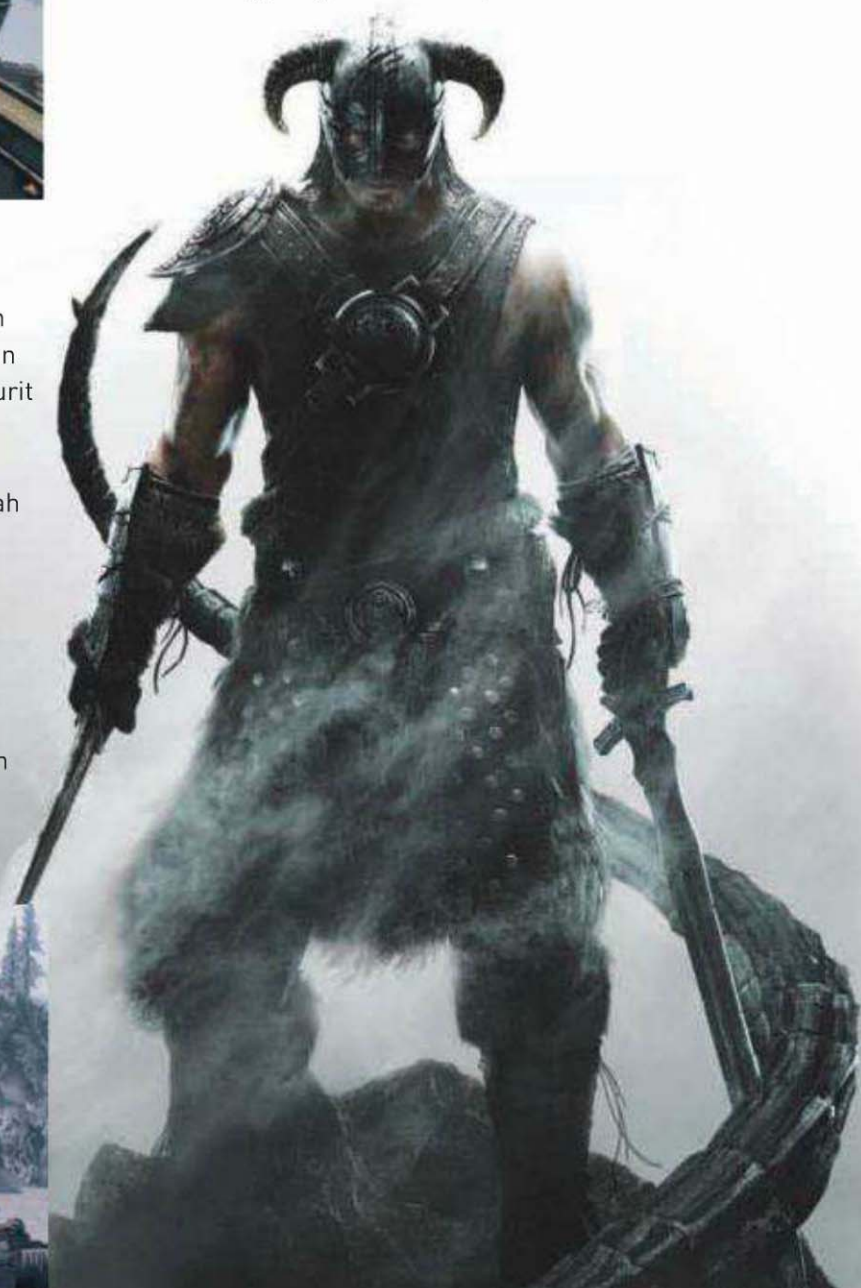
Imperial Legion adalah faksi pemberontak yang ingin mengusir Imperial Legion dari Skyrim, dan hubungan karakter kita dengan kubu ini dapat memengaruhi jalannya main quest.



Lokasi: Windhelm

Cara bergabung: Jika kita mengikuti Rolaf di awal game, di jalan menuju Riverwood kita akan mendapatkan quest Joining the Stormcloaks. Jalankan quest ini jika ingin memulai karier sebagai gerilyawan pemberontak.

Manfaat bergabung: Menyelesaikan rangkaian quest Stormcloaks akan mempermudah salah satu tahap dalam main quest. Plus rasa puas karena berhasil menggulingkan tirani Imperial.



Meet and Greet with

GameStation

The Men Behind Your Favorit Gaming Magazine



KUMA

Sebagai anggota paling baru; Kuma masih harus banyak berguru. Ke abang Aseek sama abang Philip; plus Neko yang kalau jajan suka nitip. Moga-moga pembaca ngga bosen sama si beruang kartun; walaupun tiap kali kerjanya melulu berpantun. Jadi mohon GameStation didukung terus; tolong juga support yang pada ngurus; supaya ngga pada jadi kurus; sama jalannya masih lurus. Kalau ada kritik atau saran; atau punya ide yang kepikiran; jangan ragu diungkapin; kita juga seneng dengerin. Salam beruang!



ASEEK THE ILER BOYZ

Alhamdulillah, ternyata GameStation udah nambah umur lagi ni pemirsa!! Terima kasih untuk Allah atas kesempatan ini, semua crew GS yang ngga pernah bosen-bosennya men-support ane, dan semua pembaca setia GameStation yang udah banyak ngasih kritik dan sarannya. Mudah-mudahan di umur GS yang makin bertambah ini kita bisa semakin memuaskan gamer di tanah air dengan content-content GameStation yang makin informatif dan dewasa. *Keep on rockin', gamers!!*

TIKTAN

Waaah.. ga kerasa yah udah 13 tahun aja nih GS. Smoga dengan umur yang semakin matang (baca: Tua) hehehe.. GS bisa menyajikan beragam informasi tentang dunia gaming yang makin bermutu dan mantaff.. Ga kerasa juga dah 10 tahun lebih eikeh nemenin kalian para pembaca .. mudah-mudahan jurus tentang tata letak dan desain yang telah kami sajikan melalui GameStation dapat diterima para pembaca. Kritik dan saran juga sangat kami butuhkan untuk lebih meningkatkan mutu GS. Baik dari segi isi, informasi maupun desain. Viva GS.. selalu *cihuy oldewei.. always!!*





Neko the Psycho Youkai

Sampai sekarang masih tetap bingung kenapa umur semakin tua kok malah dirayakan. Ah well... eniwei, congrats sama ultahnya GS, terima kasih juga atas dukungan dari semua pembaca setia yang sudah ngasi banyak saran, kritik, curhat, dan bahkan sesajen. Semoga di umur yang semakin bertambah ini, GS semakin mampu menjadi majalah kesayangan terbaik, semakin menarik, dan dapat memuaskan semua pembaca. Dan terakhir, terima kasih juga atas kerja keras semua crew yang terus berinovasi membuat GS semakin baik, segala eksperimen, ledakan di kantor, dan semua infestasi zombie di kantor akan menjadi pengalaman yang tidak akan pernah dilupakan! Banzai terus GameStation! Salam Neko dan seluruh siluman penghuni kandang GameStation!

PS: Kuma! Titip jajan kopi latte dan sandwich! ctar ctar!

PHILIP ACHOY

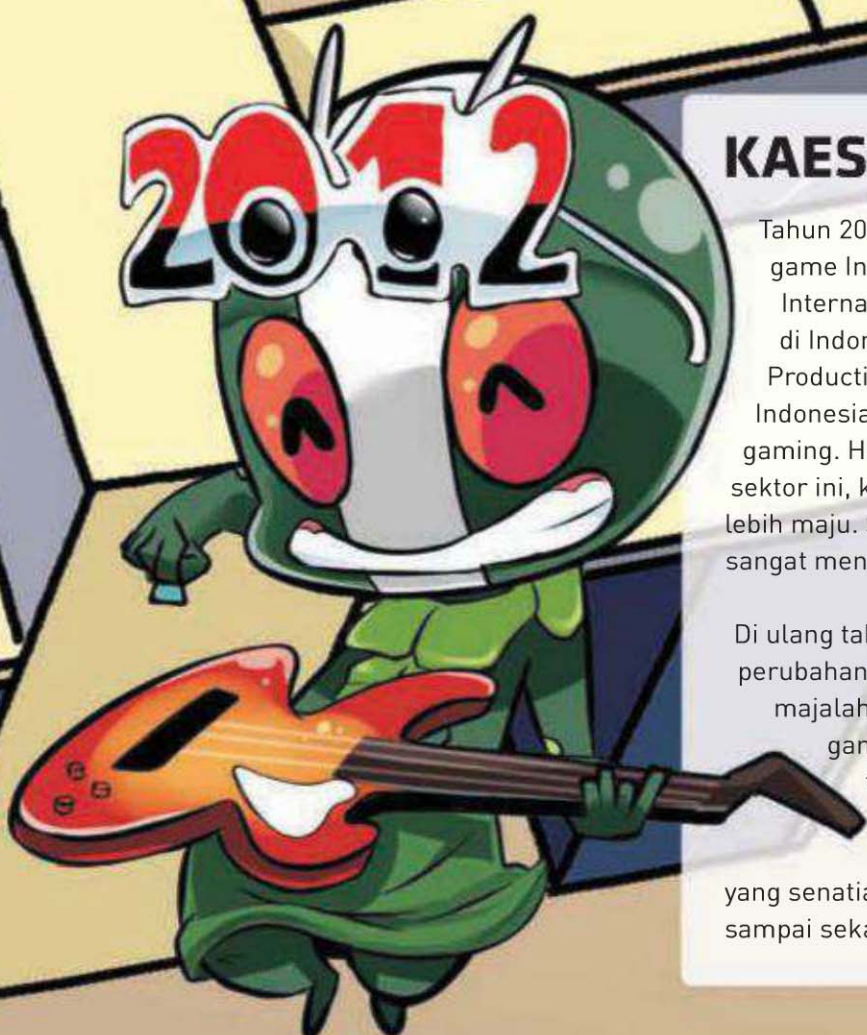
Tak terasa umur majalah kesayangan kita telah beranjak menuju angka 13 tahun, dan itu tentunya bukanlah waktu yang singkat. Banyak suka dan duka yang mengiringi perjalanan majalah kesayangan kita ini.. namun semuanya itu demi mencapai satu tujuan, yaitu membuat majalah ini menjadi semakin baik, semakin dewasa dan semakin informatif. Mudah-mudahan dengan bertambahnya usia ini Gamestation semakin menjadi majalah yang mampu menyampaikan aspirasi para gamer. Mohon dukungan doa dan kritik dari para pembaca agar majalah kesayangan ini menjadi selalu yang terdepan. *Viva Gamestation !!*



KAESHA DA BIG BOSS

Tahun 2012 mudah-mudahan menjadi tahun kebangkitan industri game Indonesia untuk lebih bisa bersaing dengan industri game International. Dengan munculnya studio-studio game developer di Indonesia seperti Agate Studio, Matahari Studio, Toge Production dll menandakan betapa bergairahnya industri game di Indonesia dalam menyikapi perkembangan teknologi industri gaming. Harapan saya, semoga pemerintah lebih memperhatikan sektor ini, karena jika kita melihat ke negara tetangga yang sudah lebih maju. Sektor gaming bisa menjadi sebuah devisa negara yang sangat menguntungkan.

Di ulang tahunnya yang ke-13 Gamestation, saya berharap semoga perubahan-perubahan yang kami lakukan untuk terus membenahi majalah kita tercinta dapat diterima dan bermanfaat untuk para gamer. Dari hati yang paling dalam, saya mengucapkan terima kasih atas kerja keras para crew yang selalu berinovasi untuk membuat content majalah semakin menarik, dukungan para pembaca dan para client yang senantiasa mendukung majalah Gamestation sehingga bisa eksis sampai sekarang.



Flashback Video Game World in 2011

The Most fenomenal News in 2011



JANUARI 2011 - GAMESTATION VOL 183

Tomb Raider Reboot Diumumkan

Square Enix mengumumkan game Tomb Raider baru yang pengembangannya masih dipercayakan kepada Crystal Dynamics. Diumumkan pula bahwa Tomb Raider kali ini adalah merupakan sebuah reebot yang akan menjadi prekuel seri Tomb Raider. Sebagai sebuah reboot game ini akan bercerita tentang petualangan pertama Lara muda berumur 21 tahun yang terdampar di pulau misterius saat badai menghantam kapal yang ditumpanginya. Sebagai satu-satunya orang yang selamat, Lara harus untuk selamat dan bertahan hidup. "Lupakan semua yang kamu ketahui tentang Tomb Raider" kata Darrell Gallagher, yang merupakan kepala dari Crystal Dynamic. "Ini akan menjadi kisah pertama petualangan Lara Croft yang akan membawanya ke sebuah perjalanan yang akan membentuk karakter seorang Lara".



Kratos Bakal Berhadapan Dengan Mortal Kombat

Official Playstation Magazine baru-baru ini memuat berita yang cukup mengejutkan dimana Kratos, karakter dari game God of War series akan menjadi karakter yang dapat dimainkan dalam game Mortal Kombat mendatang. Meskipun demikian, Kratos tidak akan menjadi bagian dari story mode Mortal Kombat, tapi ia hanya akan menjadi salah satu playable karakter dalam regular combat, dan tentu saja dilengkapi dengan berbagai jurus serta fatality yang diciptakan khusus bagi Kratos. Kehadiran Kratos dalam Mortal Kombat memang tidak secara langsung diungkapkan oleh NetherRealm, melainkan dibocorkan sendiri oleh director dari seri God of War, David Jaffe dalam akun Twitter miliknya. Sayangnya, kemungkinan besar Kratos hanya hadir di PS3 saja, sebab kita tahu bahwa franchise God of War merupakan game eksklusif milik konsol buatan Sony. Belum diketahui apakah versi Xbox 360 akan mendapatkan karakter lainnya?

Penampakkan PSP2 Bocor di Internet

Meskipun Sony menutup rapat informasi yang menyangkut konsol penerus PSP, namun sebuah sumber bernama VG247, berhasil mengambil gambar secara diam-diam versi awal dari perangkat pengembangan PSP2, yang tentunya versi tersebut masih belum final dan bentuknya masih bisa berubah lagi. Menurut VG247, PSP2 ini akan memiliki dua kontrol analog di sebelah kiri dan kanan. Selain itu dikabarkan pula bahwa Sony tengah mempertimbangkan dua bentuk untuk PSP2, dengan satu model menyerupai PSP standar pada umumnya, sedangkan yang lainnya akan menyerupai gaya PSPgo. Spesifikasi hardwarenya dikatakan akan menyaingi Xbox 360 dan berukuran lebih besar dibandingkan versi PSP sebelumnya. Meskipun pada saat ini gambar tersebut masih belum terbukti kebenarannya, namun sebuah sumber yang dapat dipercaya menyatakan bahwa perangkat pengembangan ini adalah benar adanya.



Penampakan PlayStation Phone

Rumor Sony sedang mengembangkan produk PlayStation Phone ternyata benar adanya. Beberapa waktu yang lalu gambar gadget yang merupakan perpaduan antara Playstation dan Ponsel ini mulai beredar di internet. Melalui beberapa gambar terbaru yang jadi bukti visualnya, diperoleh data spesifikasi bahwa ponsel ini bekerja dengan menggunakan OS Android 3.0 (Gingerbread) dengan prosesor Qualcomm MSM8655 1GHz dan memori sebesar 512MB RAM serta 1GB ROM. Selain itu, ponsel ini tampil dengan brand Xperia yang memang merupakan salah satu lini ponsel dari Sony Ericsson, sehingga dirumorkan perangkat ini akan disebut sebagai Xperia Play. Playstation Phone hadir dengan ukuran layar 3,7-4,1 inci serta memiliki desain tombol cursor pada sisi kiri dan kanan yang mirip seperti PSPGo, yang dibuka secara geser. Menurut surat kabar Jepang, rencananya gadget ini akan dirilis terlebih dahulu di Amerika dan Eropa.



Nintendo 3DS Dikabarkan Akan Region Lock

Sebuah kabar buruk dikonfirmasi oleh perusahaan Nintendo terkait dengan handheld terbarunya yang bakal dirilis, Nintendo 3DS, dimana Nintendo Jepang telah mengkonfirmasi bahwa perusahaannya akan menerapkan region lock pada perangkat 3DS ini. Ini artinya gamer harus menggunakan game yang memiliki region yang sama dengan mesin gamer punyai. Jadi, bila mesin yang dimiliki oleh gamer memiliki region Jepang, maka mesin tersebut hanya bisa memainkan game dari region Jepang saja, begitu juga sebaliknya. Berita ini dikirimkan dari seorang gamer Jepang yang mendapatkan sebuah email dari customer support Nintendo of Japan yang isinya "Tidak ada region code untuk DS dan DS Lite, namun DSi, DSiLL, 3DS akan memiliki region code. Region code tersebut telah diinstall di setiap game dan pada 3DS itu sendiri. Apabila kode tersebut tidak cocok, Anda tidak bisa memainkannya. Sebagai contoh, jika Anda memainkan game 3DS dari Korea menggunakan mesin 3DS dari Jepang (atau sebaliknya), maka Anda tidak akan bisa memainkannya sama sekali". Kabar yang kurang sedap ini datang hanya beberapa hari setelah event Nintendo World 2011.

Hacker Menemukan Cara Paling Ampuh Membobol Ps3

Setelah PS3 sempat dijebol dengan metode jailbreak, kini sekelompok grup hacker bernama "fail0verflow" mengklaim mereka telah berhasil membuka kunci sistem Playstation 3. Mereka juga mengaku telah berhasil mengakses private software key yang digunakan Sony pada sistem tersebut yang digunakan untuk mengeksekusi program, termasuk game dan sistem operasi. Kelompok ini juga menyatakan bahwa mereka telah membuat firmware yang mampu membuat konsol PS3 dapat menjalankan setiap program tanpa proses otentikasi terlebih dahulu. Selain itu, hacker lainnya bernama George "GeoHot" Hotz juga telah berhasil mendapatkan kunci "pintu depan" Playstation 3, bahkan ia telah membuat program 'root key' PS3 yang memungkinkan semua homebrew atau materi-

materi bajakan dapat di signed dan dikenali oleh PS3. Menanggapi hal ini, pihak Sony pun bereaksi dengan akan merilis update network secepat mungkin. Namun menurut salah satu anggota fail0verflow menyatakan bahwa satu-satunya cara Sony untuk menangkalnya adalah dengan mengeluarkan sistem yang benar-benar baru, karena menurutnya seluruh sistemnya telah terekspos dan tak ada cara untuk kembali.



Nintendo Issues Legal Warning About the 3DS

Di awal tahun 2011 sekarang ini, pihak Nintendo mengeluarkan peringatan legal perihal penggunaan produk Nintendo 3DS yang akan segera dirilis dalam waktu dekat ini. Dijelaskan bahwa tampilan fitur 3D pada Nintendo 3DS tidak berbahaya untuk kesehatan, tetapi mereka tidak menyarankan anak kecil dibawah umur 6 tahun untuk memainkan 3DS. Pihak Nintendo juga merilis 3D parental controls khusus untuk penggunaan Nintendo 3DS. Hal ini ditujukan untuk pihak orang tua yang ingin anaknya bermain 3DS, supaya mereka dapat mengerti cara menggunakan produk ini dengan baik dan benar.



Sony Akhirnya Kuak Rahasia PSP2

Dalam sebuah event di Tokyo, Sony akhirnya mengumumkan keberadaan PSP2 yang memiliki kode nama Next Generation Portable (NGP), yang akan dijual pada akhir tahun ini. Kelebihan NGP adalah koneksi nirkabel 3G, yang diklaim sebagai yang pertama untuk perangkat permainan portabel, dan menggunakan layar OLED (organic light emitting diode) berukuran 5 inci yang mampu menghasilkan gambar beresolusi tinggi. PSP2 ini juga dilengkapi dengan quad-core ARM Cortex-A9 processor, dual analog stick, WiFi, GPS, touchpad belakang, accelerometer /gyroscope yang sama seperti di PlayStation Move, electronic compass, dan kamera di bagian depan dan belakang. Perangkat ini tidak menyertakan format UMD lagi untuk media gamenya, melainkan akan berupa media baru yang berupa memory card. Bersamaan dengan pengenalan PSP2 [NGP], Sony juga mengumumkan deretan games yang bakal meramaikan dalam peluncurannya nanti, antara lain: Little Deviants, Reality Fighters and Gravity Daze.

Firmware 3.56 Membawa Masalah Baru

Dalam upaya memerangi hacker yang semakin gencar menjebol sistem proteksi PS3, Sony merilis update firmware terbaru. Namun update firmware ini ternyata membawa masalah baru yaitu dengan menghilangkan salah satu fiturnya. Jika sebelumnya Sony menghilangkan OS Linux, lalu update 3.50 yang menolak perangkat usb tidak resmi, maka update kali ini akan mencegah para gamer untuk melakukan upgrade hard drive. Sudah banyak laporan dari pemilik PS3 yang menemui masalah ketika mereka akan meng-upgrade pada hard disk mereka, baik untuk PS3 Fat maupun Slim. Akan tetapi baru beberapa jam setelah rilis update terbaru, seorang hacker yang bernama KaKaRoToKs berhasil menjebol firmware tersebut dan mengaduk-aduk isinya untuk melihat apa yang Sony lakukan pada konsol ini. Cukup mengejutkan, dimana tanpa sepengetahuan pengguna, Sony memasang rootkit pada firmware terbarunya yang memungkinkan Sony secara sepenuhnya mengendalikan konsol tersebut dari jauh tanpa si penggunanya sadar.

Hideo Kojima Buka Lowongan Untuk Proyek "Next MGS"

Baru-baru ini Hideo Kojima membuka lowongan mencari orang yang akan direkrut menjadi "Next Generation Metal Gear Solid Series Production Staff". Dalam situs resminya, perusahaan mencari orang yg memiliki keahlian, mulai dari Planner, Programmer, dan CG Designer. Untuk kategori Planner, lowongan yang tersedia mencakup General Planer, Level Designer dan Scripter. Sedangkan untuk Programer, Kojima membuka lowongan untuk Graphic Programmer, Network Programmer, Game

Character, Audio. Untuk kategori CG designer, tersedia lowongan untuk Concept Art, 3D Modelling Character, 3D Modelling Stage, Effect Production, dan banyak lagi. Dengan membuka lowongan sebanyak ini, Kemungkinan besar Kojima merencanakan hendak mengembangkan seri baru untuk Metal Gear Solid. Apakah seri itu Metal Gear Solid Rising? Kemungkinan besar bukan, sebab kita tahu proyek Metal Gear Solid Rising sudah tidak ditangani oleh Hideo Kojima, melainkan oleh Shigenobu Matsuyama.

Perusahaan Saingan Ingin PS3 Dicabut Dari Pasaran

Perusahaan elektronik raksasa LG meminta pihak International Trade Commision memblokir penjualan mesin Playstation 3 di wilayah Amerika Serikat akibat sengketa hak paten. Perusahaan LG, yang sama-sama dituntut oleh pihak Sony, mengklaim beberapa produk tv Sony Bravia dan Blu-ray player - termasuk PlayStation 3 - telah melanggar empat hak paten yang dipegang oleh perusahaan LG di Korea. Sebelumnya patut diketahui kalau pihak Sony telah menuntut LG karena mengklaim kalau LG telah melanggar tujuh hak paten yang dipegang oleh Sony.

APRIL 2011 - GAMESTATION VOL 186

Sony Kembangkan PS3 Baru Anti Hack?

Dalam upayanya memerangi pembajakan terhadap konsolnya yang semakin marak, membuat Sony harus melakukan berbagai upaya untuk mencegah itu terjadi. Baru-baru ini sebuah situs luar melaporkan perusahaan Sony dikabarkan sedang melakukan riset untuk mengembangkan PS3 baru anti hack sebagai langkah untuk melawan pembajakan PS3. Seorang narasumber dari situs tersebut mengatakan bahwa rencana Sony untuk mengembangkan PS3 anti hack sudah matang. Hal ini terutama disebabkan oleh bocornya Killzone 3 baru-baru ini, dimana hal ini membuat Sony khawatir konsolnya terancam dijadikan target utama untuk dibajak. Model baru ini kabarnya akan memiliki desain yang sama dengan PS3 slim, dan akan memiliki kapasitas hard drive 300 GB, serta sistem anti-hacking yang terintegrasi ke dalam perangkat keras tersebut. Sistem ini nantinya akan diproyeksikan dengan harga sebesar \$300, yang jika dikurskan ke dalam rupiah akan berkisar pada angka Rp2.700.000. Untuk tanggal rilisnya masih belum ditentukan, hal ini

tergantung keputusan pengadilan atas kasus Sony menggugat hacker bernama Geohot.



Devil May Cry May Akan Dibuat Versi Layar Lebar

Bertambah satu lagi film yang diadaptasi dari game sedang dibuat. Setelah franchise Resident Evil populer Capcom dibuatkan versi layar lebarnya, kini franchise populer Capcom lainnya yaitu Devil May Cry akan segera masuk ke dalam dunia Hollywood. Menurut sebuah situs hiburan Amerika,

Screen Gems, salah satu studio di Hollywood telah mendapatkan izin dari Capcom untuk mengadaptasikannya ke dalam layar lebar. Screen Gems sendiri merupakan anak perusahaan Sony yang sebelumnya telah membuat film adaptasi video game Capcom lainnya yaitu Resident Evil. Untuk penulisan naskahnya, Screen Gems menyewa Kyle Ward yang juga tengah mengerjakan naskah film adaptasi game lainnya yaitu Kane & Lynch (2013).



Nintendo 3DS Langsung Diserbu di Jepang

Pada tanggal 26 Februari, Nintendo secara resmi meluncurkan Nintendo 3DS kepada toko-toko retail di Jepang. Seperti biasa, semalam sebelum pembukaan toko, ada sekitar 400 orang berbaris di depan berbagai toko di Tokyo seperti Bic Camera, Yodobashi, dan Labi sebelum tengah malam. Mereka rela menginap di depan toko hingga pelataran jalan agar bisa mendapatkan handheld tersebut. Begitu antusiasnya para pembeli terhadap handheld ini sehingga barang sudah sold out hanya dalam hitungan jam saja saat toko baru dibuka. Bahkan toko Yodobashi Camera dan Softmap di Akihabara yang masing-masing memiliki stok 2000 unit, langsung ludes terjual dalam waktu satu jam saja. Dalam sepekan, perangkat ini telah terjual sebanyak kurang lebih 400.000 unit. Surat kabar lokal Jepang, Nihon Keizai Shimbun melaporkan bahwa Nintendo menargetkan 1,5 juta unit terjual di Jepang dan 4 juta unit di seluruh dunia sampai akhir tahun fiskalnya 31 Maret 2011 dan sepertinya target yang hendak dicapai oleh Nintendo ini bakal berjalan mulus, mengingat permintaan konsumen atas Nintendo 3DS masih sangat tinggi. Saking tingginya permintaan akan barang ini, mengakibatkan terjadinya praktik percaloan. Sekelompok orang pergi ke toko yang berbeda untuk membeli 3DS, lalu mereka menjualnya secara online ke penawar tertinggi. Dalam satu transaksi, 3DS yang pada awalnya dibeli seharga 25.000 yen dijual secara online seharga 40.000 yen, sehingga mereka mendapatkan untung 15.000 yen untuk satu transaksi.

Ban Permanen Bagi Pengguna Bajakan

Setelah tak mampu lagi untuk melawan gempuran para hacker yang membobol konsol PS3, Sony kini mengumumkan akan mengambil langkah yang lebih tegas lagi bagi pemilik PlayStation 3 yang ketahuan menggunakan software ilegal dan aplikasi homebrew untuk bermain game bajakan. Dalam pengumumannya, Sony meminta kepada seluruh pengguna aplikasi ilegal tersebut untuk segera menghapusnya dari konsolnya jika tidak mau konsol dan account PSN nya di ban secara permanen. Dengan kata lain, apabila gamer menggunakan software ilegal seperti Jailbreak

atau Custom Firmware dan terkoneksi pada jaringan PSN, maka Sony akan mematikan sistem pada konsol tersebut sehingga konsol tersebut tidak dapat terhubung ke server milik Sony lagi untuk selamanya. Hal ini juga termasuk game-game yang dibeli melalui PlayStation Store tersebut juga ikut hilang. Namun pihak Sony juga meyakinkan bahwa ban permanen ini hanya ditujukan mereka yang melanggar Term Of Service PS3 saja. Pihak Sony sendiri tidak memberi bocoran kapan banning tersebut akan dilakukan, namun mereka menyarankan agar gamers segera menghentikan jailbreak pada PS3 mereka dan menghapus semua game bajakan dalam console tersebut.

Agar Gamenya Terlihat Bagus, Bioware Palsukan Review Dragon Age 2

Beberapa waktu lalu, BioWare merilis salah satu game andalannya berjudul Dragon Age II untuk konsol dan PC. Perilisan yang terburu-buru setelah seri pertamanya mengakibatkan banyak sekali kritik dari gamer karena game ini mengalami penurunan kualitas dibandingkan game pertamanya. Jadi, ketika tiba-tiba ada seorang user yang memberikan nilai 10 (diantara 500 review negatif) di Metacritic, hal ini tentu saja menimbulkan kecurigaan dari user lainnya. Skandal ini bermula saat user Metacritic

bernama Avanost memberikan skor 10 untuk Dragon Age 2 PC serta dua versi lainnya dengan skor 9 dan 10. Karena terlihat janggal, salah seorang anggota Reddit bernama sandi Gatofiasco melakukan penyelidikan lewat Google dan menemukan fakta bahwa Avanost yang memiliki nama asli Chris Hoban, adalah salah seorang karyawan di Bioware yang notabene adalah pencipta Dragon Age. Dalam kasus ini, pihak Metacritic telah menghapus semua user review dari Avanost, sementara itu, pihak

Bioware belum memberikan klarifikasi terkait hal yang memalukan ini. Ternyata bukan hanya itu saja, salah seorang user dari NeoGAF memaparkan temuannya bahwa ternyata banyak sekali karyawan EA yang memberikan score 10 pada game buatannya di Metacritic, bahkan salah seorang dari mereka memberikan nilai 4 pada pesaingnya untuk game Call of Duty: Black Ops.



Grup Hacker Targetkan Sony Beserta Karyawannya

Kisruh antara Sony dengan para hacker ternyata membawa rasa solidaritas diantara sesama hacker lainnya. Sebagai bentuk penolakan terhadap hukuman yang dijatuhkan ke George Hotz, dan Alexander Egorenkov (graf_chokolo), grup yang tergabung dengan nama Anonymous menyatakan perang dengan Sony dengan menyerang ke beberapa situs milik Sony. Secara gamblang Anonymous menargetkan 2 situs utama Sony yaitu Sonypictures.co.uk dan Sony-europe.com, yang diklaim adalah sebagian kecil dari rencana para hacker tersebut. Tidak hanya itu saja, mereka pun melakukan kerjasama dengan kelompok hacker lainnya menargetkan para top eksekutif Sony sebagai sasarannya.



Developer Jepang Sudah Kehilangan Kekuatannya

Dalam dunia video game, Jepang pernah memimpin industri video game, baik dalam hal kreatifitas maupun kualitas, dimana karya-karyanya selalu dijadikan standar secara global. Namun sayangnya hal itu tidak kita temui di masa sekarang ini, bahkan saat ini Jepang malah tertinggal dari pesaingnya yang berasal dari barat. Kira-kira begitulah keprihatinan yang disampaikan oleh Tatsuya Minami, Presiden dan CEO PlatinumGames pengembang Bayonetta. Minami juga menambahkan bahwa game yang menarik haruslah menampilkan suatu "kejutan baru" kepada para pemain, namun ironisnya hal tersebut seolah tidak mendapatkan perhatian yang serius. "Seri semakin bertambah panjang, sedangkan game dengan judul orisinal malah menurun" katanya.

Kinect Pecahkan World Record

Kinect, pengendali gerak milik Microsoft berhasil tercatat sebagai alat yang paling cepat terjual sepanjang masa. Kinect bahkan mengalahkan iPhone dan iPad sekaligus tercatat di buku rekor dunia Guinness dengan penjualan rata-rata 133.333 per hari dalam 60 hari penjualannya.



Sejumlah Tokoh dan Perusahaan Game Galang Bantuan Untuk Bencana Tsunami

Musibah yang dialami Jepang akibat bencana Tsunami berkekuatan 9 skala Richter mendapatkan simpati dan dukungan dari berbagai pihak, tak terkecuali dari para tokoh dan pelaku industri game pun ikut menggalang bantuan. Sejumlah perusahaan game, antara lain Square Enix, PopCap, NCsoft, dan Hi Rez Studios memutuskan untuk memberikan bantuan. Square Enix berjanji akan mendonasikan sebanyak 100 juta yen, sedangkan PopCap Games memberikan mendiskon semua game iPhone dan iPad mereka dan mendonasikan 100 persen dari penjualan tersebut. Sony Computer Entertainment juga menggalang bantuannya dengan memberikan

Kasus Sony Vs GeoHotz Berakhir Damai

Kisah perseteruan antara Sony Computer Entertainment America (SCEA) dengan hacker pembobol PS3 Goerge Hotz alias 'GeoHot' akhirnya berakhir sudah, dimana kasusnya diselesaikan dengan jalan damai. Keduanya sepakat untuk menempuh jalan damai dengan membuat surat pernyataan bersama ke media yang diteken oleh kedua belah pihak. Dalam perjanjian itu disebutkan bahwa pihak Sony akan menghentikan tuntutan kepada GeoHot, dan sebagai gantinya sang hacker itu pun dilarang untuk mengutak-atik produk-produk Sony seumur hidupnya.

GeoHot pun mengaku lega kasus hukumnya telah terselesaikan. "Saya tak ada maksud untuk membuat konsumen mengalami masalah, serta membuat pembajakan lebih mudah" paparnya lega.

Sebagai info, untuk melawan pihak Sony di pengadilan, GeoHot meminta sumbangan dana untuk membayar biaya pengacara dan dalam satu minggu, ia telah mendapatkan cukup dana dari para donaturnya. Dengan berakhirnya kasus ini, seluruh dana tersebut ia sumbangkan kepada Electronic Frontier Foundation.

Angry Bird Raih Penghargaan Untuk Kategori Best Game

Angry Bird berhasil memenangkan penghargaan untuk kategori best game dalam event Carphone Warehouse Appy Awards di London. Event ini ditujukan untuk memberi penghargaan kepada aplikasi-aplikasi terbaik yang pernah dibuat. Setelah melalui perdebatan sengit, para ahli pun akhirnya mempersempit total kategori dari 50 aplikasi terbaik menjadi 10 kategori. Dengan melibatkan 30 ribu orang sebagai juri voting, Angry Birds berhasil meraih menggondol titel sebagai aplikasi game terbaik dan juga penghargaan utama: aplikasi terbaik tahun ini. Sementara Facebook, situs jejaring sosial yang fenomenal juga meraih penghargaan untuk kategori Best Time Waster.



Update PSN Terbaru Tidak Terlihat Menjanjikan

Sudah lebih dari dua minggu lamanya jaringan PSN terputus akibat kebobolan dari serangan luar, setidaknya hal inilah yang dikonfirmasi oleh pihak Sony. Berita update terbaru dari Senior Director SCEA, Patrick Seybold mengatakan kalau sekarang ini pihak Sony berada di tahap terakhir dalam usahanya untuk menjalankan kembali sarana PSN. Tetapi pihak Sony masih belum mau menghidupkan kembali jaringan tersebut sampai mereka merasa yakin kalau tingkat keamanan PSN yang baru akan lebih terjamin. Patrick menjelaskan kalau PSN akan kembali online dalam waktu dekat. Pihak Sony menekankan kalau mereka akan segera menghidupkan kembali jaringan PSN, setelah mereka yakin kalau seluruh sistem keamanan PSN berhasil diperbaiki. Ironisnya, berita ini membuat komunitas PS3 meragukan kemampuan Sony untuk menciptakan jaringan PSN yang benar-benar aman dari serangan hacker.



PSP Go Resmi Dihentikan Produksinya

Setelah sekian lama mencoba bertahan di tengah beratnya persaingan perang konsol, ditambah dengan semakin buruknya hasil penjualan yang berhasil dibukukan, akhirnya pihak Sony Computer Entertainment secara resmi mengumumkan akan menghentikan produksi PSP Go, sekaligus menjawab desas-desus yang selama ini beredar mengenai bakal tewasnya PSP Go. Dengan dihentikannya produksi PSP Go, memungkinkan Sony untuk lebih fokus dalam mengembangkan Next Generation Portable yang diperkirakan bakal rilis pada akhir tahun ini.

Untuk kedepannya, penjualan dari handheld tersebut masih tetap akan dilanjutkan untuk menghabiskan stok unit yang masih tersedia hingga saat ini. Meskipun PSP Go dihentikan produksinya, namun Sony mengumumkan masih akan terus memproduksi PSP-3000 hingga batas waktu yang belum ditentukan. PSP Go pertama kali dirilis di Amerika Utara 1 Oktober 2009, namun tidak seperti pendahulunya, handheld ini kurang diminati baik oleh konsumen maupun pengecer.



Hacker Serang PlayStation Network

Pada tanggal 19 April 2011, server Sony mengalami serangan hacker sehingga harus menutup layanan PSN sampai lebih dari 2 minggu. Akibat hal itu berbagai data penting berhasil dicuri hacker yang meliputi data pribadi pengguna PS3 seperti alamat, email, password, serta data kartu kredit para user PSN di seluruh dunia.

Untuk mengatasi hal ini, Sony bekerja keras membenahi PSN dengan membangun ulang sistem, memperkuat infrastruktur jaringan, dan menyediakan sistem keamanan tambahan. Sony berjanji akan menyeret para pelaku ke pengadilan dengan menyewa jasa FBI divisi kejahatan Cyber. Belakangan, Sony membawa sebuah firma sekuriti dan forensik ternama untuk membantu penyelidikan.

JULI 2011 - GAMESTATION VOL 189

Wii 2 Akan Memiliki Kontroler Layar Sentuh

Sebuah surat kabar harian Jepang bernama Nikkei News melaporkan bahwa Nintendo Wii 2 yang mendapatkan nama resmi Wii U akan memiliki kontroler dengan 6" touch screen dan tombol konvensional, yang memberikan kesan seolah sedang menggunakan tablet style control untuk bermain game. Gamer dapat menekan panel sentuh untuk mengontrol objek pada layar. Rencananya kontroler ini juga dapat digunakan sebagai mesin game portabel. Nintendo berencana memamerkan generasi terbaru Wii pada ajang Electronic Entertainment Expo (E3) 2011. Konsol ini akan dilengkapi fitur yang mampu memainkan game dalam resolusi High Definition (HD). Menurut



pihak internal Nintendo, Wii 2 yang sebelumnya diberi nama Project Cafe ini akan memiliki arsitektur yang mirip dengan Xbox 360, namun performa mesin ini dijanjikan akan lebih baik. Wii 2 disebutkan bakal menggunakan prosesor '3 otak' khusus dari IBM PowerPC CPU. Sedangkan kartu grafisnya memiliki memory 512MB.

Konami Perkenalkan Sistem Bernama Transferring

Konami memperkenalkan sebuah sistem baru yang dinamakan Transferring, sebuah sistem yang memungkinkan gamer melakukan transfer data pada lintas platform (PS3 dan PSP). Sistem ini juga memungkinkan gamer untuk bermain game di konsol rumah dan kemudian melanjutkan bermain di luar rumah. Save data dapat ditransfer bolak-balik antara PS3 dan PSP menggunakan kabel USB, dimana nantinya hanya ada satu versi dari save tersebut yang aktif untuk mencegah terjadinya konflik data. Game yang pertama mensupport sistem Transferring ini adalah Metal Gear Solid Peace Walker, Metal Gear Solid HD Collection dan Zone of the Enders HD Collection. Meski demikian, hanya versi PS3 saja yang bisa mendukung sharing data via Transferring dengan PSP. Menurut Hideo Kojima, kreator MGS series menyebutkan bahwa data sharing pada mesin PS3 dan PSP itu masih baru permulaan tahap 1, karena beliau telah memikirkan tahap 2 yang memungkinkan transfer data antara PS2 PS3 dan NGP, serta tahap 3 yang memungkinkan transfer data antara PS3 dan NGP.



Mass Effect 3 Mendukung Kendali Suara Via Kinect



Mass Effect 3 versi X360 dikabarkan akan mendukung fitur kendali suara dengan menggunakan teknologi Kinect. Pemain yang memiliki Kinect dapat menggunakan suara mereka untuk memilih dialog yang diinginkan. Pemain tidak perlu mengucapkan seluruh perkataan yang diucapkan oleh Shepard, tetapi cukup hanya mengucapkan kalimat singkat yang telah tersedia di layar. Fitur mengendalikan suara ini juga dapat digunakan ketika dalam pertarungan. Pemain dapat memberikan perintah suara yang sederhana, dan teman Shepard akan merespon untuk membantunya. Kendali suara ini juga dapat digunakan untuk menyuruh Shepard mengganti senjata yang dipakainya secara otomatis. Pihak developer menjelaskan kalau fitur mengendalikan suara ini berguna untuk memberikan pemain sistem taktik dan strategi yang lebih fleksibel ketika sedang berada dalam pertarungan.



Nintendo 3DS Dituntut Masalah Hak Paten

Kita tahu bahwa Nintendo 3DS memiliki fitur unik yang memungkinkan kita dapat melihat visualisasi 3D tanpa menggunakan kacamata 3D. Namun ternyata teknologi yang diusung 3DS ini dituduh telah melanggar hak cipta. Tomita Technologies telah mendaftarkan gugatannya terhadap Nintendo di pengadilan distrik New York dengan tuduhan pelanggaran paten "Stereoscopic Image Picking Up and Display System Based Upon Optical Axes Cross-Point Information". Paten teknologi 3D ini telah diajukan pada tahun 2003 oleh Seiji Tomita dengan nomor 7417664, dan dikeluarkan pada bulan Agustus 2008. Penemuan yang dipatenkan ini berupa teknologi yang dapat digunakan pada sebuah alat tanpa perlu kacamata khusus sehingga dapat menimbulkan efek stereoscopic image yang menghasilkan persepsi tiga dimensi. Seiji Tomita sendiri merupakan "ilmuwan berprestasi dan insinyur" yang pernah bekerja pada perusahaan Sony selama 30 tahun, dan pensiun pada tahun 2002. Disebutkan ia mulai mempatenkan penemuannya ini setelah meninggalkan perusahaan.

Kaz Hirai Tinggalkan Jabatan Sebagai Presiden Sony

Sony Computer Entertainment baru saja mengumumkan rencana restrukturisasi pada jajaran petingginya. Kazuo Hirai yang menjabat sebagai CEO dan Executive Deputy President Sony Corporation akan meninggalkan posisi yang dijabat sejak Juli 2006 ini untuk menjabat posisi barunya sebagai Chairman, menggantikan Akira Sato yang akan segera pensiun pada 30 Agustus 2011 nanti. Sebagai pengganti dirinya, Andrew House yang menjabat sebagai presiden, CEO dan co-COO dari Sony Computer Entertainment cabang Eropa akan diberi kepercayaan untuk menjabat posisi tertinggi ini. Tugas House sebelumnya akan diambil alih oleh Jim Ryan, executive VP dan co-COO dari SCE. Pergantian kepemimpinan ini diberlakukan secara efektif pada tanggal 1 September 2011 nanti. Bersama dengan pengumuman ini, Sony juga mengumumkan pengunduran diri dari "Bapak PlayStation" Ken Kutaragi dari posisinya sebagai Honorary Chairman pada tanggal 20 Juni.



Nintendo Pangkas Harga Nintendo 3DS

Saat pertama kali diperkenalkan dan dirilis pada publik, handheld buatan Nintendo ini sempat memukau banyak gamer dengan fitur yang dimilikinya. Namun semakin semakin hari, penjualan dari konsol ini semakin kurang menggembirakan. Tersendatnya penjualan Nintendo 3DS sebetulnya sudah mulai terdeteksi sejak April 2011 lalu, atau lebih tepatnya satu bulan sejak konsol ini diluncurkan. Disinyalir, harga yang terlalu tinggi, serta peringatan dari spesialis mata yang menyebutkan bermain 3DS terlalu lama tidak baik bagi kesehatan mata. Setelah penjualan Nintendo 3DS semakin hari semakin menurun, Nintendo Jepang akhirnya mengumumkan pemotongan harga untuk Nintendo 3DS. Harga eceran yang sebelumnya 25.000 yen akan mengalami pemotongan harga sebesar 10.000 yen dan menjadi 15.000 yen (US\$193), dan akan diberlakukan pada tanggal 11 Agustus nanti.

Pemotongan harga sebesar 40% ini merupakan salah satu yang terbesar dalam beberapa tahun terakhir. Tak lama setelah pemotongan harga di Jepang, Nintendo juga mengumumkan pemotongan harga di Amerika Utara, di mana harga 3DS akan turun sebesar 32% dari \$ 249 sampai \$ 169, yang berlaku mulai 12 Agustus. Di Australia harga akan turun sebesar 29% menjadi AU \$ 249,99.



Microsoft & Sony Jalin Kerjasama?

Dua perusahaan raksasa yang saat ini saling bersaing dalam dunia konsol yaitu Microsoft dan Sony, dikabarkan tengah menyiapkan proyek rahasia. Berita ini langsung tersebar setelah Microsoft mendaftarkan domain situs dengan kedua nama perusahaan tersebut. Microsoft dikabarkan mendaftarkan dua nama domain baru, yaitu sony-microsoft.com dan microsoft-sony.com. Dari namanya sepertinya perusahaan teknologi ini akan terjadi sebuah kerja sama besar. Meskipun demikian, sejauh ini belum ada keterangan fungsi dan tujuan dibuatnya nama

domain itu, dan saat ini kedua domain itu hanya mengarahkan pengguna ke mesin pencari milik Microsoft, Bing. Saat dikonfirmasi, menurut Vice President Komunikasi Microsoft, Frank Shaw, mengatakan bahwa pembelian nama domain itu hanya untuk tujuan defensif, supaya tidak dipakai orang lain. Ada kemungkinan kedua perusahaan itu akan bekerja sama menciptakan perangkat konsol. Ataukah kedua perusahaan tersebut sedang menjalin kerjasama untuk membuat perangkat ponsel Sony Ericsson dengan basis Windows Phone 7?

Sony Lakukan Pemotongan Harga Ps3

Dalam event Gamescom 2011 yang berlangsung di Cologne, Jerman, Sony mengumumkan sebuah kabar yang menggembirakan, di mana Sony akan melakukan pemotongan harga untuk konsol

PlayStation 3 160GB dari \$299 menjadi \$249 di seluruh dunia. Menurut John Koller, direktur Pemasaran Hardware di SCEA, sekaranglah waktu yang tepat untuk menurunkan harga jual konsol karena sebentar lagi banyak game-game unggulan Sony seperti Uncharted 3 dan Resistance 3 yang bakal keluar akhir tahun ini. Langkah ini ditempuh tidak hanya untuk menarik gamer kasual, tapi Sony berharap dengan diumumkankannya harga baru yang lebih terjangkau ini juga akan menarik perhatian khalayak yang lebih luas, terutama penggemar Microsoft dan Nintendo. "Kami membuka tangan kami untuk pemilik Xbox 360 dan Wii" kata Koller. "Ada sejumlah besar pemilik Xbox 360 dan Wii yang ingin memiliki konsol kedua, serta ingin memiliki kesempatan untuk memainkan game-game eksklusif dari suatu konsol lain. Dengan harga baru ini terbuka kesempatan bagi mereka untuk dapat melakukan itu".



Sony Didesak Untuk Memotong Harga PlayStation Vita

Meskipun saat ini Vita dan 3DS masih belum bisa dikatakan saling bersaing, namun banyak konsumen yang masih menimbang-nimbang dalam upaya untuk memutuskan perangkat yang mana yang akan mereka beli. Sebuah laporan terbaru dari Bloomberg menunjukkan bahwa di Jepang, tempat di mana PSP yang merupakan pendahulu Vita sangat populer, para gamer sepertinya tidak mau mengeluarkan uang membeli Vita bila tahu harga 3DS sekarang jadi jauh lebih murah. Bloomberg mengutip perkataan seorang penduduk Tokyo bernama Yukinobu Takeda yang menyatakan bahwa "PS Vita cukup mahal". Dengan 24,980 Yen untuk model termurah Vita, gamer Jepang harus membayar sekitar \$67 lebih mahal daripada gamer US untuk perangkat genggam yang sama.

GAMESTATION

Game of The Year 2011

Neko wants Shaun the Sheep as GOTY... and then he/she/IT was maimed by a bear.

Penghargaan Game of the Year sudah menjadi tradisi dalam dunia gaming. Setiap akhir tahun mulai dekat, komunitas gaming mencalonkan game-game favoritnya, dan memulai adu pendapat tentang game-game manakah yang paling terbaik pada tahun tersebut. Maka, tidak heran jika untuk tahun 2011 yang sudah berakhir ini, pihak GameStation juga telah memilih kandidat game-game yang menurut GameStation paling pantas menyandang penghargaan "GameStation Game of the Year 2011".



Neko,
siluman kesurupan
piraan GS,
memilih:

The Legend of Zelda: Skyward Sword



Antara The Elder Scrolls V: Skyrim, Zelda: Skyward Sword, dan Portal 2, dibutuhkan meditasi 7 hari 7 malam, mandi *bubble soap*, dan keliling kandang 77 putaran untuk memilih mana game yang paling cocok untuk menjadi GOTY 2011 versi GS. Portal 2 ialah game yang sangat sempurna, baik dari segi visual, permainan, karakter, dan alur cerita, semuanya tampil solid dan hampir tidak memiliki kekurangan. Sayangnya, satu-

satunya kekurangan game ini adalah durasi permainan yang terlalu singkat untuk bisa menang menjadi GOTY.

Lalu bagaimana dengan Skyrim? Sebuah fenomena besar, titan game, *cult-hit*, dan masternya *arrow in the knee*, game ini mengebuhkan dunia gaming menjelang akhir tahun 2011. Ironisnya, game ini menjadi populer bukan karena permainannya, tapi gara-gara saking banyaknya *bugs* dan *glitch* yang menghuni seluruh pelosok Skyrim, *internet meme* yang berlebihan, dan nyanyian Malukah yang membuat malu seluruh penyanyi profesional. Karena alasan inilah Neko tidak memilih Skyrim sebagai GOTY.

Pada akhirnya pilihan terakhir hanya tersisa Zelda: Skyward Sword. Apakah game ini dipilih hanya karena tinggal terakhir? Tidak, Skyward Sword adalah pesaing terkuat yang mampu menyamai kehebohan Skyrim. Game ini memiliki permainan yang solid, dengan alur cerita, karakter dan kualitas visual yang menawan. Skyward Sword juga memiliki *bug* parah yang merusak permainan, tapi untung Nintendo bergerak cepat dan merilis *update* yang memperbaiki hal ini. Sedangkan *update* Bethesda yang seharusnya memperbaiki segala bugs di Skyrim malah mendatangkan masalah yang baru. Inilah ultimatum yang menentukan mengapa Skyward Sword menjadi GOTY daripada Skyrim.

Runner-up: Portal 2



Aseek,
super senior
plus editor GS
super kheren,
memilih:

Batman: Arkham City

What can I say? This game rocks!! Setelah menelurkan game Batman: Arkham Asylum yang menghadirkan banyak fitur super kheren dan sangat fenomenal, yang mengantarkan game tersebut masuk ke dalam Guinness World Record, sempat muncul satu kekhawatiran: apakah seri keduanya bisa menghadirkan konten yang jauh lebih dahsyat?

Ternyata kekhawatiran itu bisa dijawab oleh Rockstar Studios dengan menyajikan beragam fitur yang jauh lebih mantap. Dari segi *storyline*, jalinan cerita yang lebih kelam serta dipadu beragam *twist* membuat jalan ceritanya menarik untuk disimak, di mana sang Dark Knight harus berhadapan dengan lawan yang mengetahui identitas rahasianya!!

Sementara dari segi gameplay, pihak developer berhasil mengembangkan gaya permainan Arkham Asylum menjadi lebih baik



Kuma

beruang kanibal maskot GS pembunuh berantai siluman kucing, memilih:

The Elder Scrolls V: Skyrim

TES III: Morrowind (rasanya tak banyak *gamer* masih ingat dengan TES I dan II) menampilkan *setting* yang apik, dengan variasi yang beragam, dan potensi eksplorasi yang luar biasa - plus kisah yang epik dan masuk akal. Hanya saja, *gameplay*-nya terlalu *hardcore*, sehingga kurang *enjoyable* - terutama untuk *gamer* yang baru mengenal seri Elder Scrolls. Sebaliknya TES V: Oblivion jauh lebih mudah dikuasai, tapi dunianya

monoton, kisahnya penuh *plot-hole* yang tidak logis, dan sistem *leveled-enemies* yang menyebalkan.

Nah, ternyata, Skyrim bisa memadukan yang terbaik dari kedua pendahulunya: *Setting* kisahnya epik, dunianya menampilkan ragam lingkungan yang cukup luas, kualitas produksinya jelas mantap, dan mekanisme *gameplay*-nya berhasil di-*streamline* sehingga mudah digunakan tapi mempertahankan kompleksitasnya. Belum lagi *combat*, baik *melee* maupun *magic*, jadi semakin seru. Banyak *bug* dan *glitch*? Dari dulu yang namanya *open-world game*, apalagi yang sebesar *game-game* Elder Scrolls, tidak pernah tidak ada cacat-cacat kecilnya. Singkat kata, Skyrim menampilkan *balance* yang sempurna.

Runner-up: Shogun 2: Total War



Phil,

master trailer dan idol superstar GS, memilih:

Uncharted 3: Drake's Deception

Siapa sangka studio yang sebelumnya membuat game anak-anak berjudul Crash Bandicoot kini mampu membuat game dengan tampilan grafis yang sangat dahsyat? Sejak pertama kali dirilis pada tahun 2007, Uncharted Drake's Fortune menuai banyak pujian dan tanggapan positif dari para *gamer* dan kritikus.

Untuk seri yang ketiga ini, Naughty Dog berhasil mengulang kejayaan dua game pendahulunya.

Ane sempat pesimis game ini menjadi merupakan pengulangan dari seri sebelumnya. Tapi setelah dimainkan, ternyata game ini memiliki banyak kelebihan serta fitur menarik yang membuat ane betah memainkannya. Ciri khas dramatisasi Naughty Dog untuk Uncharted masih menjadi nilai jual utama. Drake juga hadir dengan animasi gerakan yang lebih halus dan lebih kaya, pertempuran yang lebih cepat dan efektif di semua jarak. Namun diantara semua kelebihan diatas, satu hal yang paling menonjol dalam game ini adalah kekuatan grafisnya yang luar biasa.



lagi dalam Arkham City. Mulai dari *equipment* yang sangat banyak sejak awal permainan, hadirnya beragam gadget baru, kemampuan melakukan *multiple counter*, melempar balik objek yang dilemparkan oleh lawan, plus lebih banyaknya musuh yang dihadapi dalam tiap pertarungan membuat kita merasa benar-benar bermain sebagai Batman!!

Tidak hanya itu, kehadiran beragam side-mission yang lebih unik dan puzzle-puzzle yang lebih sukar (tapi menantang) juga mampu memberikan variasi yang mantap dalam permainan, sehingga membuat *gamer* betah berlama-lama memainkan game ini. Apalagi semua kehebatan itu dibalut dengan tampilan graphic

berkualitas; itulah hal yang membuat Arkham City terasa begitu spektakuler, sehingga cocok dinobatkan sebagai Game of the Year!!

What about Skyward Sword? Tidak bisa dipungkiri kalau seri Zelda yang satu ini juga tidak kalah spektakuler dan beragam content menarik, terutama dalam hal pemakaian Wiimote yang sangat realistis. Jujur saja, di antara sekian banyak game Wii rasanya baru Skyward Sword yang bisa melakukan hal tersebut. *But in the end, it's all about taste*, dan ane lebih memilih Batman karena... engkau jagoanku, Batmaaaaann!!

Runner-up: The Legend of Zelda: Skyward Sword



KSH

Voice of the GS: BAT MAN COY, memilih:

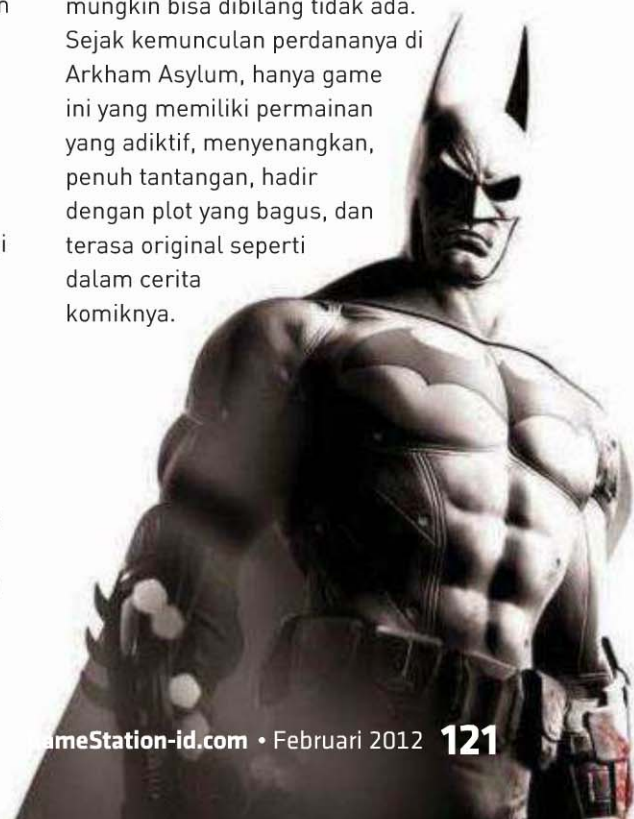
Batman: Arkham City

Buat yang pernah memainkan seri sebelumnya yaitu Batman Arkam Asylum, pasti akan tertarik untuk memainkan seri lanjutannya ini. Alasan KSH memberikan gelar Game terbaik 2011 untuk game ini karena selain berhasil menghadirkan kembali semua kelebihan yang membuat seri sebelumnya begitu hebat, Rocksteady Studio juga banyak meng-*upgrade* fitur-fitur sebelumnya menjadi lebih beragam dan menarik di Batman: Arkham City. *Setting* tempat yang jauh lebih luas dengan visualisasi yang menghadirkan atmosfer sebuah petualangan Batman yang sesungguhnya.

Salah satu nilai plus yang patut diacungi jempol adalah penambahan side mission yang akan menambah 'jatah' petualangan Batman kali ini. Jadi selain quest utama yang harus diselesaikan, Batman juga ditantang menyelesaikan beragam side mission yang kadang muncul di saat yang tidak diduga-duga. Untuk fitur-fitur lama seperti challenge combat mode, predator mode kembali hadir dengan tantangan baru...tentunya lebih sukar lagi T_T

Pengalaman KSH yang paling berkesan adalah menyelesaikan Combat Mode dengan nilai tertinggi!! Di sana Batman akan ditantang oleh lusinan penjahat, score tertinggi bisa didapatkan apabila Batman bisa menghabiskan mereka tanpa terpukul dan meluncurkan serangan yang bervariasi. Yang paling mengerikan disini, Riddler sebagai salah satu musuh bebuyutan Batman, menantangnya untuk memecahkan 400 Riddle Puzzle!! Mungkin agak keterlaluan, namun bisa jadi ini adalah strategi Rocksteady agar *gamer* betah berlama-lama dalam memainkan game ini. *Nice Job!!*

Banyak game superhero yang muncul di tahun 2011, tapi yang bisa menampilkan kualitas seperti Batman: Arkham City mungkin bisa dibilang tidak ada. Sejak kemunculan perdananya di Arkham Asylum, hanya game ini yang memiliki permainan yang adiktif, menyenangkan, penuh tantangan, hadir dengan plot yang bagus, dan terasa original seperti dalam cerita komiknya.



The Worst of 2011

Sudah menjadi tradisi setiap tahun kalau komunitas gaming memilih game-game terbaik. Karena itulah GameStation mencoba menghadirkan tradisi yang sedikit berbeda, sedikit suram, dan penuh dark force. Penghargaan kali ini bukan untuk memilih game-game terbaik, tetapi sebaliknya: GameStation telah mengumpulkan hal-hal terburuk yang pernah terjadi dalam dunia gaming 2011!!

WORST MOMENT IN GAMING HISTORY

PlayStation Network get Hacked

Tidak ada lagi sejarah *gaming* yang lebih gelap daripada insiden ini, yakni ketika jaringan PlayStation Network terkena *hack*. Dampaknya sangat fenomenal dan menghancurkan nama besar Sony. Insiden ini menjadi sejarah yang paling memalukan dalam dunia gaming, di mana lebih dari 70 juta akun pemain yang berada dalam registrasi Sony berhasil dicuri data informasinya oleh para *hacker*.

Hal ini membuat pihak Sony mengalami kerugian yang sangat besar dan kehilangan kepercayaan banyak pemain. Lebih parahnya lagi, Sony baru resmi mengumumkan insiden ini setelah beberapa hari berlalu. Hal ini tentu saja membuat marah para pemain dan menyalahkan pihak Sony karena mereka terlambat dalam mengambil tindakan dan dicap tidak dapat diandalkan.

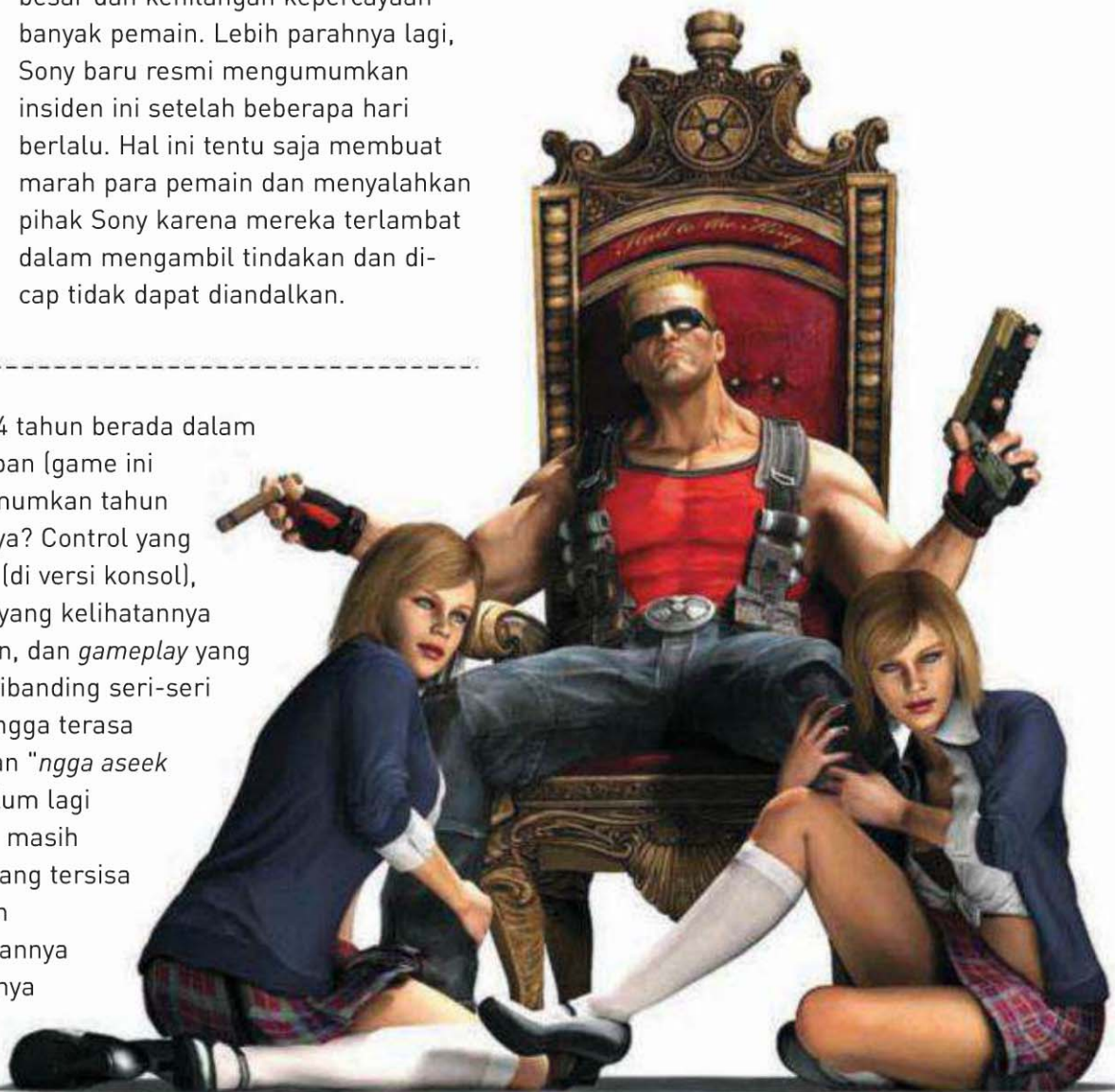
NOT WORTH THE WAIT

Duke Nukem Forever

Lebih dari satu dekade lamanya, setelah berganti-ganti proses produksi, ternyata Duke Nukem Forever tampil sangat mengecewakan, sampai harusnya game ini tidak pernah dirilis. Para penggemar Duke Nukem yang telah lama menunggu berharap mendapatkan sebuah game yang keren dan menghibur, tetapi sayangnya hasilnya malah sebuah permainan yang tidak saja memalukan, tetapi sangat membosankan, tidak inovatif, penuh masalah, dengan grafik yang menyedihkan. Dan yang paling parah adalah: game ini terasa sangat merendahkan martabat kaum wanita!!

Coba kalian pikirkan baik-baik: apa bisa dibanggakan oleh seri game Duke Nukem yang satu ini? Rasanya hampir tidak ada.

Setelah sekitar 14 tahun berada dalam proses penggarapan (game ini pertama kali diumumkan tahun 1997), apa hasilnya? Control yang kurang responsif (di versi konsol), tampilan *graphic* yang kelihatannya ketinggalan jaman, dan *gameplay* yang sangat berbeda dibanding seri-seri sebelumnya sehingga terasa membosankan dan "*ngga aseek banget deh!!*". Belum lagi ditambah dengan masih banyaknya *bugs* yang tersisa sehingga semakin memperparah jalannya permainan. Rasanya game Duke Nukem: Time to Kill jauh lebih menarik ketimbang Forever...





THE KING OF BUGS OF 2011 The Elder Scrolls V: Skyrim

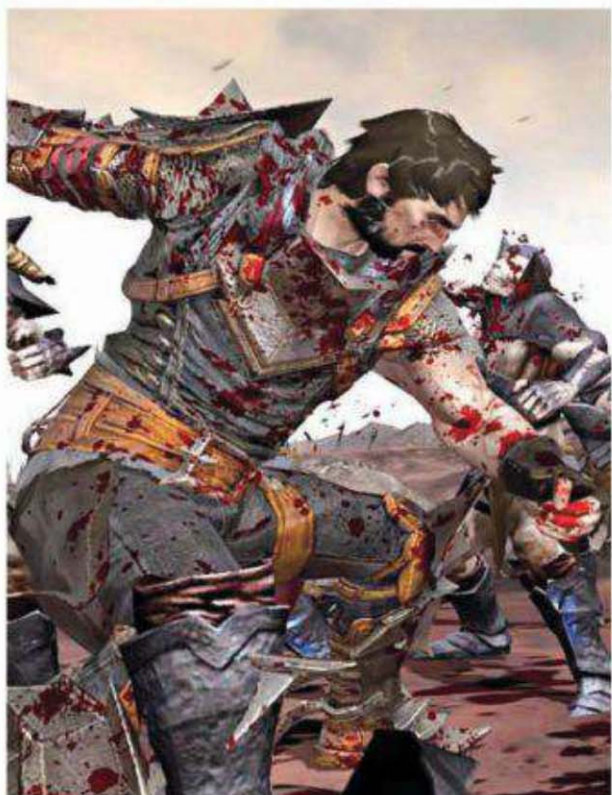
Merilis sebuah game yang tampil penuh *bug* adalah hal yang buruk, namun merilis sebuah game papan atas yang dipenuhi bug adalah hal yang SANGAT BURUK!! Dan Skyrim tampil fenomenal dalam hal bug serta segala jenis infestasi "serangga" yang menghuni game ini. Mulai dari dragon yang terbang mundur, karakter yang dapat berjalan menembus tembok, beruang yang berputar-putar sampai terbang ke atas langit, hingga tingkah laku A.I yang sangat bodoh. Hal itu membuat dunia Skyrim dipenuhi dengan beragam jenis masalah. Ironisnya, bug-bug ini justru membuat pengalaman bermain dalam game ini menjadi sangat berkesan. Namun sayang pemilik PS3 yang bermain Skyrim mengalami masalah yang lebih parah. Bahkan setelah lebih dari 2 bulan rilis, Skyrim versi PS3 masih memiliki bug dan masalah yang lebih parah, bahkan membuat permainan tidak bisa diselesaikan!!
Runner-up: Dead Island



DUMBEST CHANGE BY A DEVELOPER

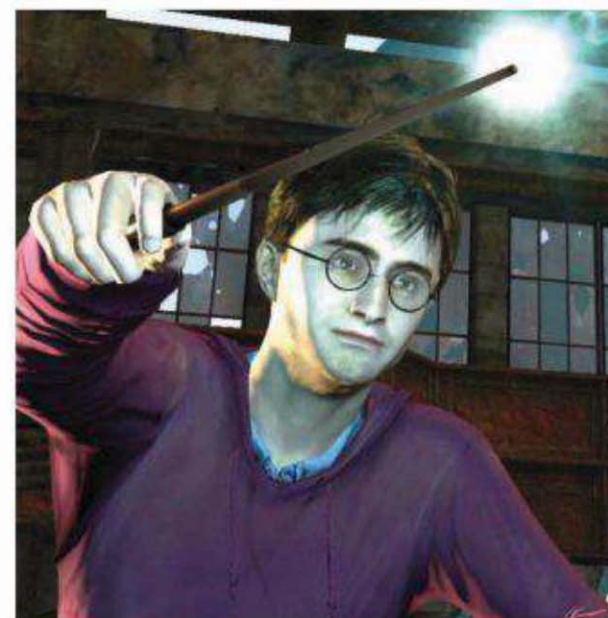
Dragon Age II

Dragon Age: Origin adalah game RPG fenomenal yang seringkali disebut sebagai generasi penerus RPG klasik seperti Baldur's Gate. Tidak heran jika menyusul kesuksesan ini, Bioware merilis sekuelnya dengan judul Dragon Age II. Tetapi siapa yang menyangka kalau developer malah merombak total permainan game ini, dari sistem permainan yang sudah tampil solid, malah menjadi sebuah game action-rpg baru, dengan sistem dungeon yang tidak ada variasi, dan musuh-musuh yang respawn terus menerus. Meskipun harus diakui adegan pertarungan game ini tampil menawan, tetapi keseluruhan presentasi Dragon Age II tampil jenuh dan cepat membosankan.



THE ANTI-KINECT OF 2011 Harry Potter & The Deathly Hallows, part 2

Untuk sekarang ini sudah banyak pihak developer yang berusaha menciptakan game impian mereka dengan menggunakan teknologi Kinect. Namun game "Harry Potter & The Deathly Hallows, part 2" bukan saja tampil sebagai salah satu game Kinect terburuk, tetapi juga menggunakan bahan materi yang salah untuk sebuah game Kinect. Harry Potter adalah film yang sangat populer, beberapa game Harry Potter sebelumnya tampil sukses dengan sistem permainan yang menarik. Sedangkan ironisnya, game Kinect "Harry Potter" ini malah menampilkan sistem permainan yang sangat dangkal, dan terlalu membosankan karena gaya permainan yang identik untuk setiap karakternya.





GameStation The Best of 2011

Setiap game pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, hal ini juga berlaku tidak hanya seputar permainan, tetapi juga dari hal daya tarik setiap pemain yang berbeda-beda. Sebagian pemain ada yang memilih sebuah game karena gaya permainan yang sesuai dengan selera mereka, sedangkan sebagian lagi mungkin malah tidak menyukai hal tersebut. Dalam kasus lainnya, sebuah game dapat menjadi populer hanya karena tampilan visualnya yang sangat menawan.

Berikut adalah beberapa game-game dari tahun 2011 yang menurut redaksi pantas untuk mendapatkan penghargaan yang unik tersendiri, bisa karena game tersebut menjadi yang terbaik, atau tampil sebagai game terkonyol, atau memiliki karakter terkeren, atau mungkin malah menjadi game terburuk dalam tahun 2011. Pada intinya, game-game ini patut memperoleh tempat yang istimewa dalam sejarah dunia *gaming*.

The O-M-G Graphics of 2011

The Witcher II: Assassins of Kings

The Elder Scrolls V: Skyrim menampilkan visual yang keren, Zelda: Skyward Sword juga menampilkan visual yang keren, Batman: Arkham City, Gears of War 3, dan masih banyak game lainnya mampu menampilkan visual grafik yang luar biasa menawan. Tetapi hanya The Witcher II: Assassins of Kings yang memiliki tingkat visual dengan detail tertinggi, desain unik, panorama yang sensual, dan dari teknologi mampu memaksimalkan seluruh kemampuan yang tersedia. Game ini memang membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup tinggi, tetapi sebagai imbalan, The Witcher II menjadi salah satu game dengan detail visual tertinggi. Mulai dari balutan pakaian yang dikenakan, ukiran pada sebilah pedang, sampai dengan mata karakter yang sangat realistik.

Runner-up: The Elder Scrolls V: Skyrim



The Last Jewel of 2011

The Legend of Zelda: Skyward Sword



Meskipun pihak Nintendo menyangkal kalau Skyward Sword adalah game terakhir Nintendo yang rilis untuk Wii, tetapi apa lagi yang tersisa dari Wii untuk sekarang ini? Selain dari lokalisasi Xenoblade untuk wilayah Amerika dan game Rhythm Heaven Fever, tidak ada lagi game besar dari Nintendo yang akan direncanakan rilis untuk Wii. Pihak



Nintendo sekarang ini sibuk dengan Nintendo 3DS dan proyek Wii-U terbarunya. Tidak heran kalau Skyward Sword akan menjadi game terakhir yang mampu memberikan dampak besar untuk dunia gaming. Skyward Sword juga menandakan 25 tahun perayaan game Zelda, hal ini menjadi salah satu alasan mengapa Skyward Sword takkan pernah dilupakan oleh para penggemarnya.

The Only Kinect Game of 2011

Dance Central 2



Kinect adalah proyek ambisius yang telah dikerjakan oleh Microsoft. Terlihat jelas kalau pihak Microsoft berusaha membuat Kinect sebagai teknologi "free motion" pertama kali yang membuat pemain mampu bermain tanpa menggunakan *game controller*. Dan terbukti jelas pula kalau proyek ini tidak sukses



seperti yang dibayangkan. Hanya satu game Kinect yang cukup populer di tahun 2011, yakni Dance Central 2. Game ini mampu menampilkan permainan dansa dengan irama musik dan beragam jenis tarian yang menghibur. Sayangnya, selain Dance Central 2, game-game Kinect lainnya hanya muncul sebagai game *casual* ringan, atau tidak mempunyai permainan yang cukup menarik untuk kalangan pemain.

The Most Stylish Graphics of 2011

Trine 2

Trine 2 menampilkan kualitas grafik yang mungkin dapat melebihi kualitas grafik game-game kelas atas sekarang ini. Namun yang paling mencolok dari grafik Trine 2 bukan karena kehebatan spesial efeknya, tetapi melainkan gaya ilustrasi dan desain karakternya yang tampil unik memiliki ciri khas tersendiri. Setiap karakter, detail lingkungan, sampai dengan objek interaktif yang tampil dalam game ini tampil istimewa dan tidak perlu membutuhkan waktu lama untuk menyadari betapa indahnya visualisasi yang dihadirkan. Runner-up: El Shaddai: Ascension of the Metatron





The Most Underrated Game of 2011

Earth Defense Force: Insect Armageddon

Game ini kurang mendapat perhatian dalam dunia gaming. Dan jujur saja, mekanisme permainan Insect Armageddon bukan sesuatu yang istimewa sampai patut mendapat perhatian. Tetapi jika kalian butuh sebuah game yang murni hanya untuk hiburan, tanpa alur cerita rumit, sederhana dan mudah untuk dikuasai. Maka EDF: Insect Armageddon menjadi pilihan yang tepat.

Game ini sangat menyenangkan untuk dimainkan bukan karena desain karakter, visual grafik, atau alur cerita Hollywood. Tetapi ini mungkin menjadi satu-satunya game yang memberikan kesempatan untuk membantai semut alien dan segala jenis serangga yang seukuran dengan Godzilla. Sedikit peringatan saja, jangan coba-coba bermain game ini jika kalian memiliki rasa takut dengan laba-laba atau serangga lain yang sejenis...



The Best Trailer of 2011

Dead Island

Pernah melihat trailer promo Dead Island? Bahkan sebelum gamenya dirilis, Dead Island sudah populer hanya karena trailernya yang berupa film animasi pendek. Trailer Dead Island memperlihatkan sebuah keluarga yang sedang berlibur, namun ketika zombie

menyerang, mereka harus menyelamatkan diri. Adegan saat pasangan suami istri tersebut berusaha melindungi anaknya dari serangan zombie menjadi sorotan utama yang tidak akan pernah dilupakan oleh kalangan pemain. Ironisnya, permainan Dead Island tidak mampu tampil sehebat trailernya sendiri.



Best Fan Service of 2011

Sonic Generations

Game ini menjadi salah satu game Sonic modern yang tidak mengecewakan. Tidak hanya tampil dengan permainan yang sangat menghibur, Sonic Generations adalah surganya *fan-service* untuk para penggemar. Mulai dari *re-creation* level "Green Hill Zone" yang legendaris, kombinasi dunia 2D dan 3D yang sempurna, sampai dengan seluruh karakter Sonic yang ikut tampil dalam game ini. Sonic Generations juga menjadi satu-satunya game di mana karakter Sonic modern dapat bekerja sama dengan karakter Sonic generasi lama.

The "Other" Game of the Year 2011

Dark Souls

Sudah tidak dapat dipungkiri bahwa Dark Souls adalah salah satu game paling susah dalam sejarah gaming. Namun di balik tingkat kesulitan yang membuatnya populer, Dark Souls tampil dengan konsep permainan yang sangat solid. Untuk ukuran sebuah game *role-playing*, Dark Souls menampilkan pertarungan yang intens dan memaksa pemain untuk memicu adrenalin. Desain level dan tantangan yang diberikan membuat permainan Dark Souls tidak hanya tampil solid, tetapi menghadirkan sebuah pengalaman bermain yang sangat mengesankan.



Best Male Character of 2011

Ezio Auditore da Firenze (AC: Revelations)

Ezio Auditore pernah memperoleh penghargaan sebagai karakter terseksi, karakter favorit, dan kini menjadi karakter terbaik di tahun 2011. Selain pribadinya yang penuh karisma dan jauh lebih menarik daripada Altair, atau pun Desmond, Ezio memiliki beragam keterampilan sebagai seorang Master Assassin. Ia juga pintar dalam berbagai macam bahasa dan ilmu pengetahuan. Bahkan di usianya yang semakin tua, Ezio masih mampu membuktikan kalau dirinya adalah *assassin* terbaik dalam sejarah gaming.



Best Female Character of 2011

Triss Merigold
(The Witcher II: Assassins of Kings)

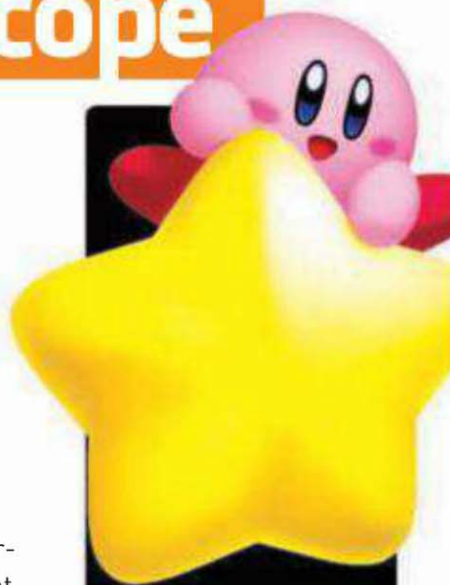
Memilih karakter terbaik dalam video game sangat sulit, apalagi jika karakter-karakter tersebut telah memiliki tempat istimewa tersendiri di hati para penggemarnya. Triss Merigold dari The Witcher II memperoleh penghargaan ini karena ia tidak hanya berhasil memikat hati seluruh penghuni Flotsam, tetapi juga memiliki kepribadian menarik, dan sangat cocok menjadi pasangan Geralt. Triss Merigold tidak digambarkan sebagai cewek lemah yang sekedar mengumbar tubuh seksi dan rambut merahnya. Sebaliknya ia tampil sangat dominan dalam The Witcher II. Sementara cewek-cewek di game lain sibuk melarikan diri, tertangkap musuh, atau hanya bisa minta tolong saja, Triss Merigold berdiri di samping Geralt dan membuktikan pada dunia *gaming* kalau dirinya adalah salah satu karakter terbaik yang pernah diciptakan.



Just Plain Adorable

Kirby's Return to DreamLand

Warning: Game ini tidak disarankan untuk penderita diabetes, atau mereka yang tidak tahan dengan hal-hal yang super imut!! Game Kirby dapat menjadi game paling mudah yang pernah dibuat, atau mungkin menjadi game yang diciptakan khusus untuk anak-anak. Tetapi meskipun demikian, komunitas gaming harus mengakui kalau game ini tetap menjadi salah satu game platformer terbaik yang pernah dibuat. Daya tarik Kirby tidak hanya dari permainan yang menghibur, tetapi juga dari penampilan karakternya yang imut dan sangat lucu untuk dilihat. Semua pemain mengetahui kalau Kirby adalah makhluk yang menggemaskan, tetapi game Kirby's Return to Dream Land membawa konsep ini ke level yang lebih tinggi lagi. Tidak ada game lain yang membuat pemainnya hanya bisa berkomentar "d'awwwww!" atau "hnnnggghhh!" dari awal sampai akhir permainan.



Best Guest Character Kratos (Mortal Kombat)

Menghadirkan *guest character* yang unik dapat memberikan nilai tambah tersendiri bagi sebuah game. Tapi tentu pihak developer harus berusaha keras dalam memilih karakter yang akan dihadirkan dalam gamenya agar terasa *nyambung*, tidak menjadi hambatan bagi karakter lain dan terlihat unik. Hal inilah yang berhasil dilakukan oleh Midway ketika mereka menghadirkan versi *reboot* dari game Mortal Kombat, di mana Kratos sang Ghost of Sparta terpilih sebagai bintang tamu!! Gaya bertarungnya yang cenderung brutal terlihat sangat cocok untuk game

fighting tersebut, jauh lebih cocok dibanding kehadirannya dalam SoulCalibur: Broken Destiny. Kemampuan melakukan *Fatality* juga dirasa sangat wajar karena dalam gamenya sendiri Kratos dapat melancarkan *fatality* untuk menghabisi musuh-musuhnya, meski *fatality* dalam Mortal Kombat terasa kurang brutal. Hanya ada satu hal yang mengganggu: kekuatan yang dimiliki sang Ghost of Sparta rasanya terlalu dahsyat, sehingga membuat dirinya lebih *superior* dibanding karakter lainnya.

Best Haircut Sazh Katzroy (Final Fantasy XIII)

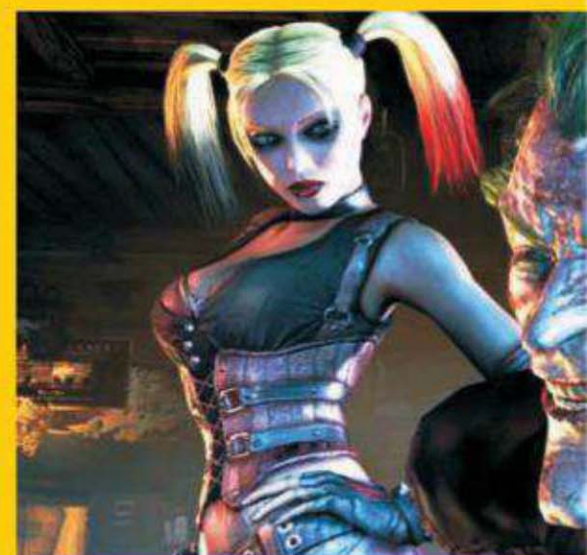
Sementara karakter lain memiliki tatanan rambut *rebonding*, hanya Sazh tampil dengan gaya rambut *afro-nya*. It's hilarious!!
'Nuff said :D



The Best Joker Performance Batman: Arkham City

Bagi gamer yang pernah memainkan Batman: Arkham Asylum, kalian bisa melihat bagaimana betapa jeniusnya Joker dalam menyusun sebuah siasat. Ia sengaja membuat dirinya tertangkap agar sang Dark Knight membawanya ke Arkham Asylum, padahal di sanalah ia telah menyiapkan jebakan bagi Batman dengan mengurungnya di sana; di tempat di mana semua musuh besar Batman berada!! Namun dalam Arkham City ia mempunyai *planning* yang jauh lebih matang dan lebih berbahaya untuk jagoan kita, meski tubuhnya terus melemah akibat pengaruh serum Titan yang ia gunakan dalam Arkham Asylum. Pertama, ia menyuntikkan darahnya sendiri (yang

mengandung racun) ke tubuh Batman sehingga jagoan kita harus berpacu





The Best Mature-Themed Game Catherine

Apa yang membuat sebuah game dikatakan mempunyai tema *mature*? Apakah karena mengumbar adegan-adegan berbau seks? Tidak juga; game bertema mature memiliki cerita yang berbobot dan menghadirkan tema-tema yang sensitif di masyarakat. Dan untuk tahun 2011 (utamanya di konsol), game mature yang paling menarik adalah Catherine garapan Atlus karena menampilkan tema "berat", seperti rasa takut akan pernikahan atau komitmen, dilema atas perselingkuhan dan masih banyak lagi. Semua itu terjadi dalam kehidupan sang tokoh utamanya yakni

Vincent Brooks, di mana ia telah memiliki kekasih bernama Katherine yang menginginkan agar mereka menikah, sementara Vincent sendiri ingin hidup *bebas*. Masalah semakin runyam dengan hadirnya gadis misterius nan seksi bernama Catherine, sehingga keduanya terlibat dalam perselingkuhan.

Pada akhirnya Vincent harus menentukan pilihan: apakah ia akan setia pada kekasihnya, dengan resiko kehilangan kebebasan? Ataukah ia memilih Catherine yang ternyata memiliki rahasia kelam?

Best Quote The Joker (Batman: Arkham City)

"Nice of you to say, but you of all people should know...there's plenty wrong with me"



dengan waktu untuk mencari *antidote* bagi mereka berdua. Tidak hanya itu, sang Dark Knight sendiri sempat tertipu ketika (*spoiler alert*) Joker memalsukan kematiannya sendiri, dan muncul di hadapan Batman di bagian akhir permainan!!



Most Realistic Expressions L.A. Noire

Perkembangan teknologi *3D graphic* yang semakin canggih membuat tampilan dalam game nampak makin realistis, terutama untuk *3D characters*. Walau sudah terlihat lebih real, namun tidak bisa dipungkiri bahwa masih banyak karakter dalam game memiliki ekspresi yang kurang meyakinkan dalam menunjukkan perasaannya. Uniknya, semua itu tidak akan kalian temukan dalam game garapan Team Bondi (yang kini sudah gulung tikar) berjudul L.A. Noire. Berkat penggunaan teknologi baru bernama MotionScan, pihak developer dapat meng-*capture* ekspresi wajah sang aktor secara mendetail, sehingga perubahan-



perubahan kecil pada wajah pun dapat terlihat jelas. Hal ini kemudian diterapkan ke dalam permainan di mana gamer, yang berperan sebagai detektif Cole Phelps, dapat menebak apakah seseorang tengah berbohong atau



Best Voice Actor

Mark Hamill
(Batman:
Arkham City)

Sesosok karakter dalam sebuah video game bakal selalu diingat oleh gamer berkat *personality*-nya yang menarik; dan untuk membantu memunculkan kepribadian tersebut maka dibutuhkan *voice actor* yang tepat. Dan rasanya tidak ada pengisi suara yang lebih fenomenal selain Mark Hamill selaku pengisi suara Joker dalam Batman: Arkham City, melanjutkan tugasnya dari Batman: Arkham Asylum. Di tangannya (lebih tepatnya suara), sosok sang Clown Prince yang *psychotic* dan memiliki *sadistic sense of humor* ini bisa dihadirkan selama dalam permainan!!

Most Unbelievable Character

Deadpool
(Marvel vs. Capcom 3:
Fate of Two Worlds)

Jika dilihat dari sosoknya saja, Deadpool memang terlihat *cool* dalam balutan kostum hitam-merahnya. Tapi tunggu setelah kalian memainkannya!! Bukan kedahsyatan jurus-jurusnya yang dianggap menarik, namun justru beragam lelucon yang selalu ia lontarkan serta kemampuannya dalam mendobrak *fourth wall* (artinya ia sadar kalau ia adalah tokoh dari game). Bayangkan saja: ketika meluncurkan *launcher* terkadang ia akan berteriak "Shouryuuken!" seperti halnya Ryu. Lalu dalam salah satu *victory pose*, ia bakal memprotes gamer karena hanya dia yang bertarung, sementara kalian duduk manis di kursi. Bahkan dalam salah satu Hyper Combo miliknya yakni 4th-Wall Crisis, ia bakal memukuli lawan dengan memakai *health bar* serta *hyper combo bar* miliknya. *Unbelievable!!*

Makan, Baca & Belanja Di

WAYANG FORCE CAFE



Wayang Force, penyedia layanan dan aplikasi majalah serta buku dalam format digital yang terdepan di Indonesia, baru-baru ini meluncurkan sebuah konsep revolusioner yang dituangkan dalam wujud sebuah pusat gaya hidup, kuliner dan teknologi, yaitu **Wayang Force Cafe**. Berlokasi sangat strategis di pusat ibu kota Jakarta, tepatnya di eX Plaza Indonesia Jalan M.H. Thamrin kav. 28-30 lantai 2 Unit i90, Wayang Force Cafe sudah bisa dikunjungi sejak bulan Desember tahun 2011.

Di Wayang Force Cafe, pengunjung dapat menikmati berbagai hal yang ditawarkan, mulai dari makanan dan minuman yang diolah dan disajikan oleh para ahli kuliner dari Munchies Bistro, membaca ribuan buku dan majalah via aplikasi Wayang Force di iPad dan Android Device, hingga belanja *gadget-gadget* termutakhir lengkap dengan aksesoris-aksesorisnya yang eksklusif.

"Kalau ingin membaca tanpa harus repot membawa setumpuk majalah atau buku, Wayang Force menyediakan solusi yang paling tepat. Dengan adanya Wayang Force Cafe, pelanggan bisa lebih dekat lagi dengan Wayang Force, dan menjadikan hobi membaca sebagai sarana edukatif, informatif dan hiburan yang terus hidup di jaman sekarang ini," demikian diutarakan oleh **Wendy Chandra**, CEO dari PT. Wayang Force

APA YANG BISA DILAKUKAN DI WAYANG FORCE CAFÉ?

Selain sajian yang menggoyang lidah, pengunjung juga bisa membaca dan mencoba

sendiri aplikasi Wayang Force pada Apple iPad yang disediakan di atas meja, dengan atmosfer yang sangat mendukung untuk keperluan *business meeting, friends gathering*, ataupun momen lainnya. Sebagai pusat informasi Wayang Force, di Cafe ini, pengunjung juga bisa langsung bertanya seputar aplikasi dan konten Wayang Force, melakukan pengisian ulang [*top up*] *balance* untuk pembelian buku serta majalah baik untuk iPad maupun Android Device dan bisa juga melakukan pendaftaran akun baru.

Khusus untuk para pengguna Wayang Force baru, Anda juga bisa belajar meng-install aplikasi Wayang Force di iPad ataupun Android Device yang Anda miliki. Selain itu, bagi Anda yang memiliki akun Apple ID U.S. juga bisa melakukan *top up balance* dengan menggunakan BCA ataupun Indomog. Oh ya, untuk setiap pembelian majalah-majalah Megindo seperti Cinemags, Macworld Indonesia, Gadget, GameStation, Kiddo, ataupun Animonster, berhak untuk mendapatkan secangkir kopi gratis!





KONSULTASI DAN BELANJA GADGET MUTAKHIR

Sebagai *one-stop-shop* untuk para pecinta *gadget*, Wayang Force Café juga menjual *gadget-gadget* canggih lengkap dengan aksesorisnya. Di sini, pengunjung bisa membeli *tablet* dan *smartphone* yang beraneka ragam, antara lain Samsung Galaxy series, HTC, Creative ZiiO *tablet*, Motorola, Acer dan Apple iPad, serta aksesoris eksklusif yang variatif, mulai dari OtterBox, SGP, Trexta, X-Mini, Scuderia Ferrari, Mocran, dan masih banyak lagi.

Tidak hanya berbelanja, pengunjung juga bisa berkonsultasi dengan staf Wayang Force Café mengenai teknologi di balik perangkat-perangkat *tablet* dan *smartphone*, aplikasi, OS dan juga menikmati koneksi Internet gratis melalui Wi-Fi yang disediakan.

SIGNATURE FOOD & DRINKS BY MUNCHIES

Sempurnakan sesi baca buku Anda di Kafe Wayang Force dengan kudapan khas Munchies

Bistro yang tidak hanya enak dilihat, tapi juga nikmat untuk dilahap. Coba saja *signature foods* khas Munchies menawarkan serangkaian menu makanan menggoda seperti *Mini Potato Mozzarella Croquette*, *Mini Churros* dan *Black Pepper Beef Ball*, *Chicken in the Middle*, *Munchies Chicken Crunch* dan *Beef Snitzel* yang mampu menggoyang lidah hingga remah terakhir. Semua bumbu Munchies dijamin asli dalam negeri dan tanpa MSG!

Selain makanan, jangan lewatkan beragam *signature drinks* khas Munchies yang segar seperti *Awakening Shot*, *Sweet Dalmatian*, *Purple Sensation*, *Tropical Sweet*, dan masih banyak lagi. Semua makanan dan minuman ini dijual dengan harga yang sangat terjangkau. Untuk *range* harganya antara Rp. 23.000,- s/d Rp. 55.000,- sementara itu untuk minuman, antara Rp. 16.000,- s/d 38.000,-. Khusus untuk pecinta bir, di Wayang Force Café Munchies juga menyediakan beragam variasi bir, mulai dari *flavoured beer*, Hoegarden, Erdinger, hingga Leffe.

APA ITU WAYANG FORCE?

Wayang Force adalah sarana baca *multiplatform* pertama yang seluruhnya dikembangkan oleh *developer* Indonesia, PhaseDev. Wayang Force bisa diakses dari situs web atau melalui aplikasi untuk perangkat bergerak seperti Apple iPad dan Android Devices. Wayang Force mempunyai visi dan tujuan untuk menjadi layanan penerbitan digital yang terbesar di Indonesia dan mengubah cara penerbit mendistribusikan konten secara revolusioner.

Saat ini, lebih dari 2800 publikasi sudah tersedia di Wayang Force dengan porsi terbesar adalah buku dan majalah yang diterbitkan oleh lebih dari dua ratus penerbit. Lebih dari 90% di antaranya merupakan publikasi lokal. Jumlah pengguna yang terdaftar sampai berita ini diterbitkan mencapai lebih dari 100.000 pengguna, dan tak kurang dari 60.000 di antaranya adalah pengguna *platform* iOS [Apple iPad]. Sebagian lagi adalah pengguna Wayang Force di *platform* Android dan Web yang tergabung dalam *log-in account* tunggal.

Setiap harinya aplikasi Wayang Force dikunjungi oleh lebih dari 2500 pengguna dari seluruh penjuru dunia, terutama dari Indonesia. Dengan total lebih dari 250.000 konten berbayar dan cuma-cuma yang setiap bulannya diunduh secara digital oleh pengguna, Wayang Force adalah publikasi digital terbesar di Indonesia.

[[verylucky88](#)]



Menu



Chicken Strips 28
Thinly slices crispy chicken with extra crunch in it



Beef Snitzel 55
Crispy coated herb marinated beef patties with our chef special dipping sauce and sauteed mushroom





Liputan Eksklusif Grand Final

World Cyber Games 2011

Dari Busan, Korea Selatan

Euforia kompetisi game terbaik di dunia berlanjut dengan diselenggarakannya Grand Final World Cyber Games 2011 di Busan, Korea Selatan. Berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya, kontingen Indonesia kali ini berjumlah cukup banyak 25 orang (seharusnya 26, namun juara Tekken 6 Darmawan batal ikut karena suatu hal). Jumlah ini membuat Indonesia menempati posisi ketiga dalam jumlah pengiriman gamer terbanyak dari total 60 negara peserta yang terdaftar dalam Grand Final WCG 2011. Adapun game yang akan diikuti adalah Counter-Strike (XCN ID), Lost Saga (Fire Cyber), Cross Fire (NxG_iRocks) dan Special Force (PG Tt).

Long Journey To Busan...

Perjuangan wakil Indonesia dalam Grand Final WCG 2011 dimulai dengan berkumpulnya seluruh kontingen di Bandara Soekarno Hatta. Meski pesawat baru akan take-off pukul 00.00, namun seluruh gamer sudah hadir di Bandara sejak 21.00. Antusias dan semangat mereka sangat terasa menjelang keberangkatan,

GameStation yang menjadi satu-satunya Media Partner merekam suasana ini. Meski belum mengenal satu sama lain dengan tim lain, seluruh anggota terlihat berbaur dalam suasana kekeluargaan.

Perjalanan panjang menuju Busan, Korea Selatan dimulai pukul 00.05, Kontingen Indonesia resmi meninggalkan tanah air menggunakan maskapai *Cathay Pacific*. Setelah terbang selama kurang lebih 4 jam, Hongkong Internasional Airport menjadi tempat transit mereka sebelum menuju Korea Selatan.

Setelah beristirahat selama hampir 4 jam di Hongkong, kontingen kembali melanjutkan perjalanannya menuju *Incheon International Airport*. Belum berhenti sampai disini, kali ini perjalanan menuju Busan harus ditempuh melalui jalur darat selama 6 jam. Pukul 22.45 seluruh kontingen Indonesia akhirnya tiba di hotel untuk beristirahat dan mempersiapkan kondisi mereka, mengingat beberapa tim akan langsung memulai pertandingan keesokan harinya.



kontingen dan official Indonesia



Jamuan makan malam para participant WCG 2011





Grand Final World Cyber Games 2011 8 - 12 Desember 2011

BEXCO

(Busan Exhibition & Convention Center)
Busan, Korea

Grand Final World Cyber Games 2011 resmi dibuka oleh Brad Lee selaku *Chief Executive Officer WCG Headquarters*. Perhelatan akbar World Cyber Game Grand Final bertempat di *Busan Convention Center* Korea. Busan sendiri merupakan kota terbesar kedua di Korea Selatan setelah Seoul. Beliau dalam pidatonya mengucapkan selamat datang kepada seluruh peserta yang berasal dari 60 negara di seluruh dunia.



Bexco



Opening Ceremony

Game yang dipertandingkan beserta negara peserta yang ikut berpartisipasi di Grand Final World Cyber Games 2011:

PC Game

- League Of Legends
- Starcraft II : Wings of liberty
- Special Force
- Warcraft III: The Frozen Throne
- World of Warcraft : Catalysm
- Counter Strike 1.6
- Cross Fire
- Fifa Soccer 11

X Box 360

Tekken 6

Mobile Game

Asphalt 6

Promotional Game

- Dungeon and Fighter
- Lost saga
- Carom 3D

60 negara yang menjadi partisipan dalam acara ini adalah:

- 15 negara Asia Pasific dan Oceania
- 13 negara Eropa Barat
- 15 negara Eropa timur
- 10 negara Benua Amerika
- 7 negara timur tengah dan afrika

INDONESIAN TEAM

Fire Cyber (Lost Saga)



Tidak bisa dipungkiri, tim yang berisi anak-anak SMP ini memperoleh hasil paling memuaskan di Busan, Korea. Meski game Lost Saga masih merupakan *Promotional Game*, namun keberhasilan tim yang beranggotakan Muhammad Rizal Firmansyah (14), Aship (15) dan Muhammad Lathif (7) merebut juara ketiga patut diacungi jempol. Tim leader lost saga *Seokjae Cho* yang juga berasal dari korea kepada GameStation mengungkapkan perasaan bangganya dengan keberhasilan tim Fire Cyber meraih medali perunggu.

Game Lost Saga sendiri diikuti empat negara peserta yaitu, Korea, USA, Spanyol dan Indonesia. Keempat negara ini saling bertemu dalam penyisihan grup. Di pertandingan pertama tim Fire Cyber Indonesia bertanding melawan tim TOP 3 Korea, namun harus menelan kekalahan 3 - 0. Selanjutnya, Fire Cyber kembali harus menghadapi tim kuat USA dan harus menelan kekalahan keduanya. Di pertandingan ketiga Fire Cyber bangkit dan memperoleh kemenangan telak 3 - 0 atas Spanyol.

Menempati peringkat ketiga, Fire Cyber kembali harus berhadapan dengan wakil USA. Sayang dewi fortuna lebih berpihak ke Tim USA yang unggul tipis 3-2 untuk melaju ke babak final. Dalam perebutan juara ke 3, tim Fire Cyber bertemu *entourage* Spanyol yang pernah dikalahkan sebelumnya. Akhirnya Fire Cyber Indonesia berhak mendapatkan perunggu dengan mempertahankan kemenangan telak 3 - 1.



Piala Juara Umum WCG 2011

XCN ID (Counter-Strike)

Tim sarat pengalaman XCN ID kembali mengikuti Grand Final WCG 2011. Dengan materi yang tidak terlalu jauh berbeda dengan tahun sebelumnya (2010), XCN ID mengincar prestasi maksimal di WCG 2011. Tim beranggotakan Ferdy, Edwin, Grayson, Paulus, dan Andrew tergabung dalam Grup berat bersama favorit juara SK Gaming (Swedia) dan GameHolics (UEA). Setelah kalah di pertandingan pertama menghadapi SK Gaming dengan skor 10-20, game selanjutnya XCN ID sukses membantai GameHolics 16-3. Kemenangan ini mengantarkan Ferdy dkk lolos ke babak 16 besar untuk menghadapi tim asal Perancis Gillaume_NTEP. Sayang di babak ini XCN ID harus mengakui keunggulan lawannya dua map langsung (Dust_2 dan Inferno) dengan skor 16-9; 16-6.



PG_TT (Special Force)

Satu lagi tim debutan asal Indonesia ambil bagian di Grand Final WCG 2011. Tim asal kota Garut PG_TT yang beranggotakan Ressa, Rachmat, Revin, Hilman dan Irvan terpilih setelah menjadi juara Special Force Party di Mall Taman Anggrek, awal November lalu. PG_TT sendiri tergabung dengan dua favorit juara US_Opt (US) dan WayiSpider asal Taiwan. Minimnya pengalaman bertanding dan persiapan membuat PG_TT tidak mampu berbicara banyak menghadapi dua tim sarat pengalaman tersebut. Di pertandingan pertama, Tim WayiSpider mengalahkan PG_TT dengan skor 8-0. Memasuki pertandingan kedua yang juga partai hidup mati, PG_TT lagi-lagi harus mengakui keunggulan lawannya US_Opt dengan skor 3-8.



NxG_iRocks (CrossFire)



Wakil terakhir Indonesia NxG_iRocks juga gagal memperoleh hasil memuaskan setelah di babak penyisihan grup harus mengakui keunggulan lawan-lawannya. Tergabung di Grup A bersama China, Canada, Vietnam dan Taiwan, NxG_iRocks gagal meraih satupun kemenangan dari lawan-lawannya. Di pertandingan pertama menghadapi Vietnam, NxG_iRocks menyerah dengan skor 5-10, begitupun di match kedua melawan Taiwan dengan skor 4-10. Pertandingan ketiga dan keempat yang merupakan partai hidup-mati, NXG_iRocks kembali menelan kekalahan dari Kanada dan China dengan skor 5-10 ; 2-10.

See you on World Cyber Games 2012 at Kunshan, China!!

WCG Grand Finals 2011 WINNERS

Counter-Strike 1.6

- | | |
|------------------|--------|
| 1 Team Again | Poland |
| 2 Team SK-Gaming | Sweden |
| 3 Team Moscow_5 | Russia |

Cross Fire

- | | |
|-------------------------|--------|
| 1 Team Liaoning_Dongjia | China |
| 2 Team HAMMERTIME | USA |
| 3 Team ruLegends | Russia |

FIFA

- | | |
|---------------------|---------|
| 1 Kai Wollin | Germany |
| 2 Bartosz Pietka | Poland |
| 3 Mattia Guarracino | Italy |

Lost Saga

- | | |
|-------------------|-----------|
| 1 Team Top3 | Korea |
| 2 The Foot Clan | USA |
| 3 Team Fire Cyber | Indonesia |

StarCraft 2

- | | |
|------------------|---------|
| 1 Jong Hyun Jung | Korea |
| 2 Lei Wang | China |
| 3 Gaida Mykhailo | Ukraine |

WarCraft 3

- | | |
|---------------|-------|
| 1 June Park | Korea |
| 2 Xiaofeng Li | China |
| 3 Weiliang Lu | China |

World of WarCraft

- | | |
|--------------------|--------|
| 1 Team OMG | Korea |
| 2 Team Kimchi_Man | Korea |
| 3 Team Anarchy-DKP | Taipei |

Media Partner





Petualangan Tintin menambah semaraknya WCG Asian Championship 2011

Sebagai operatornya kawula muda, Indosat kembali menunjukkan dukungannya dalam perkembangan dunia Electronic Sports (E-Sports) di Indonesia dengan mensponsori Event berskala Internasional WCG Asian Championship 2011. Gamers Indonesia yang mayoritas masih berusia muda adu kebolehan dengan juara-juara Asia lainnya. Event yang diikuti sebanyak 16 negara Asia ini, berlangsung tanggal 9 – 13 November 2011, di Epicentrum Walk, Jakarta. Adapun game yang dipertandingkan dalam WCG Asian Championship adalah DoTA, DoTA 2, Tekken 6 dan Asphalt 6.

Press Conference WCG 2011 diadakan di Comic Café, Epicentrum Walk, Jakarta dengan menghadirkan **Wendy Chandra** (CEO PT. Megindo Tunggal Sejahtera), **Sonny Adiwidjaya** (Indosat), dan **Paul Liu** (Nvidia). Menurut Sonny Adiwidjaya, “Indosat selalu mendukung hal-hal yang bersifat positif oleh generasi muda. Bersamaan dengan event ini, kami juga mensponsori SEA Games 2011 yang berlangsung di Jakarta dan Palembang. Kedepannya juga tidak tertutup kemungkinan Indosat mensponsori tim Indonesia untuk mengikuti pertandingan berskala internasional di luar negeri.”

Selama pagelaran WCG Asian Championship 2011, Indosat juga memperkenalkan game terbarunya yaitu *The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn*. Game yang diadaptasi dari film dengan judul yang

sama ini menghadirkan petualangan seru wartawan muda “Tintin” bersama anjing setia “Snowy” dan tentu saja Captain Haddock. Ketiga tokoh yang tentunya sudah melekat dalam ingatan, mengajak gamer dan pengunjung yang hadir di Epicentrum Walk, ikut terhanyut dalam serunya petualangan.

Gameloft, publisher ternama di dunia mengemas game ini menjadi

petualangan yang menarik dan tidak membosankan untuk terus dimainkan. *Gamer* akan diajak untuk mengikuti, mengamati, dan memecahkan setiap kasus dan misteri yang hadir dalam setiap level permainan ini. Mencari harta karun, menyebrangi laut, terbang di udara akan menjadi menu utama dalam permainan ini.

Selain memperkenalkan game terbarunya, Indosat juga memberikan penawaran menarik untuk kawula muda yang hadir di Epicentrum Walk. Setiap pembelian sebuah Ponsel Android, konsumen berhak mendapatkan *free download launcher Arena games* dan *door prize* dengan total hadiah jutaan rupiah. Program bundling ini terbukti cukup menarik minat *gamer*, terbukti setiap harinya *booth* Indosat selalu terlihat ramai dengan pengunjung.

Meski tahun ini Indonesia gagal menjadi juara dalam World Cyber Games Asian Championship 2011, dukungan penuh dari Indosat menjadi angin segar dunia e-Sports di Indonesia. Semoga dengan dukungan ini, membuat para gamer lebih termotivasi dan menyalurkan *hobby*-nya secara positif. Maju terus *gamers* Indonesia!!

Keterangan Gambar

- 1 Press Conference WCG 2011 diadakan di Comic Café, Epicentrum Walk, Jakarta dengan menghadirkan Wendy Chandra (CEO PT. Megindo Tunggal Sejahtera), Sonny Adiwidjaya (Indosat), dan Paul Liu (Nvidia).
- 2 Juara CS
- 3 Tekken 6 Winner @ Indosat





Powered by  indosat

SERUNYA LIBURAN PAKE GRATISAN IM3



GRATIS
NELPON SEHARIAN
SETELAH NELPON 1 MENIT
GRATIS | **GRATIS**
RIBUAN SMS | **SOCIAL NETWORK**

CUMA
Rp 2.500
INTERNET
SEHARIAN



Frost & Sullivan Indonesia Excellence Awards
• Telecom Service Provider of The Year
• Mobile Service Provider of The Year



Info lebih lanjut klik www.indosat.com/im3 atau hubungi 100 dari HP Anda

 IM3  @indosatmania

Ayo nikmati liburan bareng Gratiskan GAK ABIS-ABIS IM3 SERU!

- **NELPON GAK ABIS-ABIS:** GRATIS Nelpun ratusan menit sehari setelah nelpun 1 menit ke sesama Indosat. Untuk nelpun ke operator lain, nelpun 1 menit GRATIS 1 menit nelpun.
 - **SMS GAK ABIS-ABIS:** GRATIS Ribuan SMS sehari setelah kirim 2 SMS.
 - **SOCIAL NETWORK GAK ABIS-ABIS:** GRATIS Social Network sehari setelah pakai data Rp 1.000.
 - **INTERNETAN GAK ABIS-ABIS:** GRATIS Internet sehari cuma dengan Rp 2.500 tekan *363*1#.
- Pelanggan lama Indosat bisa menikmati paket ini dengan cara ketik **REG<spasi>SERU** kirim ke 2020. Gratiskan IM3 Seru lainnya tekan *888*1#.



WCG 2011th ASIAN CHAMPIONSHIP

INDONESIA NATIONAL FINALS
WE LOVE eSPORTS

Mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung acara
World Cyber Games Asian Championship dan National Final 2011
sehingga berjalan dengan lancar

Sponsored by:



Supported by:



Media Partner



Internet
Partner by:



Official
Media Partner

Organized by:





The 4th Toyz Mania 2011

Saatnya Berburu Mainan di 4th Toyz Mania

Event tahunan pameran mainan **Toyz Mania** kembali digelar 3 – 4 Desember 2011 yang lalu, bertempat di Blok M Plaza, Jakarta. Memasuki usianya yang keempat, tahun ini **Star Synergi** selaku penyelenggara mengambil tema “**Fusion**”, yang berarti “peleburan” berbagai macam mainan, turnamen dan hiburan menjadi satu pameran yang besar dan meriah. Event ini bertambah meriah dengan hadirnya lebih dari 80 seller (booth) mainan ternama di Indonesia. Pengunjung dapat menemukan berbagai ragam jenis mainan, **action figure**, **gundam/model-kit**, **hottoys**, **figma**, **gasaphon**, **statue**, **trading figure** hingga **die cast**, semuanya akan menghiasi hampir di semua sudut lokasi pameran.

Sejak pagi hari digelarnya acara ini, para “pemburu” mainan sudah memadati tempat berlangsungnya pameran yang terletak di Lantai 8 & 9 Blok M Plaza. Bukan hanya anak-anak dan remaja, banyak juga orang dewasa yang ikut *hunting* mencari mainan kesukaan mereka. Harga yang ditawarkanpun bervariasi, dimulai dari puluhan ribu hingga puluhan juta rupiah. Umumnya para kolektor saling bersaing untuk memperebutkan barang-barang yang bersifat *rare* (langka).

Seperti pada umumnya pameran mainan, action figure tetap menjadi primadona dan



incaran para kolektornya. Para peserta pameran tampaknya paham betul atas apa yang diinginkan oleh para pengunjung. Sehingga hampir seluruh peserta memenuhi lapaknya dengan beragam jenis action figure dari tokoh-tokoh anime, komik, film, hingga game. Seperti naruto, bleach, onepiece, gundam, Alien, Terminator, Predator, Resident Evil, dan lainnya.

Event 4th Toyz Mania semakin meriah dengan digelarnya berbagai lomba dan hiburan di atas panggung, antara lain: Cosplay (Costume Play), Dance Japan, Pertunjukan Sulap, Korean Dancer, dan masih banyak lagi. Selain itu ditempatkan terpisah (lantai 9), diadakan juga perlombaan Tamiya, Fingerboard, serta workshop yang menarik, seperti membuat origami (kesenian melipat kertas dari Jepang) dan menggambar manga. Semua peserta dan



pengunjung terlihat sangat antusias mengikuti setiap kegiatan yang berlangsung. Kehadiran beberapa bintang tamu yang cukup ternama di Indonesia seperti Grup Cosplay Cabarette **Machipot Indonesia**, **Cosplayer 00GJ** dan Cover Dance Korea **Sunshine** disambut hangat penggemarnya. Tidak ketinggalan aksi “Sang Magician” **Vincentius Lie** menghipnotis pengunjung yang hadir dengan trik sulapnya. Acara hari kedua ditutup dengan pengundian Doorprize yang diadakan penyelenggara dengan hadiah utama koleksi langka **DieCast Special Edition**. **Sampai Jumpa tahun depan dalam 5th Toyz Mania 2012!! [Michael]**



The 13th International Robot Olympiad 2011

Indonesia Raih Prestasi Dengan Menempati Juara Kedua

Senang bermain dengan robot-robotan, pastinya kalian juga ingin tahu bagaimana sih cara membuat sebuah robot itu? Nah di ajang IRO 2011 atau yang juga dikenal dengan *International Robot Olympiad* kamu bisa langsung menyaksikan dengan mata kepala sendiri bagaimana teman-teman kalian dari mancanegara berlomba-lomba untuk menciptakan sebuah kreasi robot untuk dipertandingkan dengan robot-robot lainnya.

Dibuka di Universitas Tarumanegara oleh Bapak Tifatul Sembiring dari Kementerian Komunikasi dan Teknologi Informasi Republik Indonesia pada 15 Desember 2011 lalu, IRO 2011 yang diprakarsai oleh *International Robot Olympiad Committee* (IROC) kembali digelar. Setelah tahun sebelumnya sukses diselenggarakan di Queensland, Beruntungnya kali ini Indonesia yang menjadi tuan rumah penyelenggaraan kompetisi robot paling

bergengsi tersebut. Ada sekitar seribu robot dari 13 negara yang ikut berkompetisi dalam IRO 2011.

Beragam jenis, kreatifitas dan aksi robot-robot pintar unjuk kebolehan di sini dan setelah melalui proses cukup panjang serta sangat mendebarkan, akhirnya *The 13th International Robot Olympiad* berhasil memberikan anugrah kemenangan kepada beberapa kontingen yang dianggap cukup revolusioner dalam mengkreasi robot ciptaannya. Selain 12 kategori yang sudah ada, tahun ini ada 2 kategori tabahan yang dipertandingkan, diantaranya adalah 'Energy Saving Robot' dan 'Robot Indonesiana'. Muculnya kategori yang disebut paling akhir menurut Fuad El Radhi selaku Media Relations tidak lain bertujuan mempromosikan budaya dalam negeri di kancah International.

Selain dihadiri oleh seluruh peserta, pada

hari terakhir yang merupakan puncak acara IRO 2011 beberapa duta besar dari kontingen negara peserta juga ikut serta menghadiri acara ini. Dan berdasarkan hasil keputusan juri, juara umum dalam ajang '*The 13th International Robot Olympiad 2011*' diraih oleh negara Korea Selatan dengan perolehan jumlah medali emas terbanyak. Sementara Indonesia hanya menduduki peringkat kedua, namun begitu negara kita berhasil meraih gelar juara terbanyak pada 2 kategori yang paling diperhitungkan yaitu untuk kategori Creative Robot dan Energy Saving Robot.

Di antara kemenangan tersebut rata-rata didominasi oleh perwakilan dari Universitas Indonesia yang mengirimkan 3 timnya. Dua tim yang berasal dari Fakultas Teknik dan Fakultas Ilmu Komputer diwakili oleh tim Smart-Cue dan Inxscopoda berhasil membawa pulang penghargaan Creative Robot lewat temanya *Robot for Helping People from Natural Disaster*. Sedangkan satu tim lagi yaitu Si Gale-gale mendapat penghargaan Technical Award di kategori Robot Indonesiana karena kesuksesannya menggabungkan antara nilai-nilai budaya dalam sebuah teknologi, dengan kemampuannya menirukan tarian tradisional.

Melihat prestasi kakak-kakak kalian, ada baiknya mulai sekarang jangan hanya bermain dengan robot tapi ciptakanlah sebuah robot. Bagaimana caranya? Tentu saja dengan belajar lebih giat dan meningkatkan kreatifitas.





Once Upon A Time There Was Visual Novel...

Apa yang mendefinisikan novel sebagai sebuah game? Atau mungkin tepatnya, mengapa game *visual novel* dapat dikatakan sebagai "game", sedangkan isinya hanya berupa cerita interaktif sederhana di mana pemain cukup tinggal menunggu pilihan (kalaupun ada) yang menentukan jalannya alur cerita tersebut? Secara teknis, tidak salah jika game visual novel bisa diartikan sebagai *electronic novel*, di mana kita bukan "bermain" tetapi "membaca" sebuah narasi alur cerita. Segala jenis interaksi, *role-playing*, atau adegan aksi yang terdapat dalam visual novel berjalan melalui imajinasi dan pikiran pemain.

Namun ada daya tarik tersendiri yang hanya bisa diperoleh dari bermain visual novel, dan tidak bisa ditemukan dalam game lainnya. Hal ini sama saja seperti pemain FPS yang mengatakan kalau adegan aksi dalam FPS tidak bisa ditampilkan dalam game *platformer* misalnya. Ketentuan ini

berlaku pula dalam game visual novel. Visual novel selalu menampilkan sebuah alur cerita yang dikemas lebih baik daripada game lain pada umumnya. Jika game lain mengandalkan animasi atau adegan penuh aksi untuk mengantarkan alur cerita yang epik, maka visual novel mengandalkan imajinasi pemain untuk "menghidupkan" cerita yang disampaikan.

Visual novel tampil unik karena mereka tidak dibatasi dalam cara yang sama seperti media lainnya. Pembuat visual novel bebas memberikan segala informasi yang ia ingin sampaikan kepada pemain, dan pemain bebas untuk menginterpretasikan informasi tersebut sesuai dengan imajinasi pemain. Hal inilah yang membuat visual novel memiliki tempat istimewa tersendiri dalam dunia *gaming*.

Best Regards,
NEKO

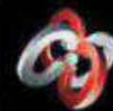
Ada kritik/saran tentang game? Pendapat seputar dunia gaming? Atau hanya sekedar curhat mengenai tren gaming? Kini pembaca dapat mengirim artikel Intimate Gaming buatan kalian, dengan menulis ke alamat gamestation@megindo.net. Artikel terbaik yang menarik akan dimuat dalam edisi GameStation United berikutnya, jadi jangan sia-siakan kesempatan ini dan mulai kirim sebanyak-banyaknya!!







DI·LO
DIGITAL LOUNGE



**CREATIVE
CENTER**

UPCOMING EVENTS

Indomog Zynga Poker Tournament
PointBlank Super Cup 2011
PointBlank National Championship III
PointBlank International Championship 2011
World Cyber Games 2011
Electronic Sports World Cup 2011

and many more to come...

Come and Join With Us!



Mall of Indonesia
2nd Floor AT 03 B
Jl. Raya Boulevard Barat No. 1
Kelapa Gading, Jakarta Utara
Call (021) 45867977



Bliss Square
Jl. Pasteur No. 11A
Bandung, Jawa Barat 40173
Call (022) 4232168

LADIES night

FREE

for all ladies

Gaming | Chatting | Browsing

Monday - Thursday
20.00 - 24.00

COME ON LADIES,
PLAY WITH US!



GameStation



BenQ

ASUS

RAZER



DI·LO
DIGITAL LOUNGE



**CREATIVE
CENTER**



CLAN WAR PACKAGE

- REGULAR AREA
- 5 COMPUTERS IN A ROW

Set up your gears ...

Let the battle begins...

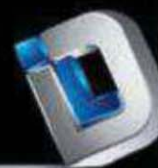
... and finish your enemies



PAKET LAIN NYA :

Happy Hour : 8 jam Rp 16.000
Gokil & Magang : 7 jam Rp 13.000
Ladies Nite : 9 pm - 6 am FREE

AYO BERGABUNG BERSAMA



DI·LO
BlackBerry Community

Scan Barcode



Add PIN Kami Sekarang!

21DC8CEE

- Kami lebih dekat dengan anda. Dapatkan *latest news, events, promo* dan info menarik lain nya langsung dari genggamannya anda secara *instant*.
- Ikuti event mingguan kami yang seru, menarik dan banyak kejutan-kejutan lain nya hanya di DILO BlackBerry Community.
- Jangan lupa bergabung bersama dengan *social networking* kami yang lain nya ya!



DILO ZONE



@dilo_bdg



cs@blissindo.net

eden

VI·VE·RE

GameStation



BenQ

ASRock

steelseries
professional gaming gear

SAPPHIRE

COOLER
MASTER

KSR

mini supersport bihe

**Dapatkan Angpao Tahun Naga
Sebesar Rp. 1.000.000,- Spesial
Konsumen usia 17 - 20 tahun,
Setiap pembelian Kawasaki KSR.**



**SEGERA, Hubungi !!
Di Dealer Resmi Kawasaki**



PT. Kawasaki Motor Indonesia <http://www.kawasaki-motor.co.id>

Kawasaki